CONTENTS

内容物の確認

お買いあげいただきました本パッケージには、以下のものが同梱されています。開封の際にご確認ください。

●CD-ROM・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1枚
●ゲームマニュアル（本書）・・・・・・・・・・・・・・1冊
●ユーザー登録はがき／保証書・・・・・・・・・・・1枚

必要なシステム構成

本製品『大戦略Ⅶ』は、以下の環境で動作するように設計されています。

●動作環境

・Microsoft WindowsXP日本語版／Microsoft WindowsMe日本語版／Microsoft Windows2000 Professional日本語版／Microsoft Windows98日本語版／Microsoft Windows95日本語版のいずれかが動作する環境

・Microsoft社のDirectX8（本製品に同梱されています）に対応した環境

●対応機種

・PentiumⅡ233MHz以上のCPU搭載機種（PentiumⅢ450MHz以上のCPU搭載機種を推奨）

・4倍速以上のCD-ROMドライブ

・1024×768ドット・16ビットHigh Color以上のカラー表示が可能な環境

・64MB以上のメモリ（128MB以上を推奨）

※WindowsXP/2000をご使用の場合、256MB以上のメモリを搭載していると、より快適に動作します。

・200MB以上のハードディスクの空き容量

・BGM再生にはWindowsXP/Me/2000/98/95対応のMIDI音源が必要

・効果音再生にはWindowsXP/Me/2000/98/95対応のPCM音源が必要

・三次元マップ表示でプレイするには、Direct3D対応で8MB以上のビデオメモリを搭載したグラフィックアクセラレータボードが必要です。

※3dfx社製Voodoo1/2/3/Rush/Bansheeチップを搭載したグラフィックアクセラレータボードでは、三次元マップ表示はできません。

・メール対戦を行なう場合には、パソコン1台につき1本の製品が必要です。また、e-mail、パソコン通信、LAN、外部記憶媒体（例：フロッピー、MO、CD-R）などを経由して、メールデータを受け渡しできる環境が必要です。

・本製品のオンラインヘルプ機能を使用するためには、Microsoft Internet Explorer 3.02以上がインストールされている必要があります。

※本製品は、NEC社製PC-9821シリーズでは動作いたしません。
※本製品は、Microsoft Windows2000 Serverでの動作は保証しておりません。
※本製品は、ソフトウェアMIDIでの動作は保証しておりません。対応状況やサポートへの問い合わせにつきましても、お答えできかねますので、あらかじめご了承ください。
※本製品の動作には、Microsoft社のDirectX8（本製品に同梱されています）と、DirectXに対応した環境が必要です。ご使用中のパソコンおよび周辺機器に関するDirectXの対応状況とサービスにつきましては、それぞれのメーカーにお問い合わせください。
※本製品の仕様・改良点などについての最新の情報は、システムソフト・アルファーのホームページhttp：//www．ss-alpha．co．jp/をご覧ください。

インストール

本製品をプレイするには、CD-ROMに収められたゲームプログラムやデータをハードディスクにインストールする必要があります。以下の説明をもとに作業を進めてください。

★インストールの操作

①周辺機器、パソコン本体の順に電源を入れ、WindowsXP/Me/2000/98/95のいずれかを起動します。この際、他に起動しているアプリケーションや常駐プログラムがあれば、いったん終了させてください。

②マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのCD-ROMをセットします。セットするとオートラン機能により、セットアッププログラムが自動的に起動します。

※お使いのマシン、もしくはその環境によっては、セットアッププログラムが自動的に起動しない場合があります。そのような場合は、デスクトップまたはエクスプローラからCD-ROMドライブのアイコンを開いて、その中のAutoRun.exeをダブルクリックして実行してください。

③起動画面が表示されたら、【ゲームのインストール】をクリックしてください。セットアップ画面が表示されます。

④画面の内容をよく読み、【次へ（N）＞】をクリックします。以降、画面の指示に従って操作します。

⑤CD-ROMからハードディスクへファイルのコピーが完了すると、これまでの設定に従ってプログラムフォルダとアイコンが作成されます。セットアップの終了を知らせるメッセージが表示されたら【OK】をクリックしてください。以上でインストール作業は終了です。

★DirectX8のセットアップ

DirectX8がインストールされていない場合は、以下の手順に従ってDirectX8をインストールしてください。

①マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのCD-ROMをセットし、セットアッププログラムを起動します。

③起動画面が表示されたら、【DirectXのセットアップ】をクリックしてください。マシンの設定状況が解析され、必要に応じてインストールが開始されます。

③インストールが終了したら、指示に従ってコンピュータを再起動します。

※現在ご使用のパソコン本体および周辺機器が「DirectX8」に対応しており、すでに「DirectX8」がインストールされている場合は、「DirectX8」をインストールする必要はありません。

DirectX8とは

DirectX8とはMicrosoft社によって開発されたWindowsXP/Me/2000/98/95用追加機能ソフトです。

DirectX8を使用することにより、WindowsXP/Me/2000/98/95上で高速な画面描画機能、ネットワーク使用の対戦機能を利用可能にし、さらに各種音源の性能を最大限に活用することが可能になります（DirectX8が持つ複数機能のうち、どの機能を使用しているかは製品によって異なります)。

DirectX8の使用に関するご注意

●お使いのパソコン本体および周辺機器におけるDirectX8の対応状況とサポート、DirectX8対応デバイスドライバの入手方法については、各機器の製造元にご確認ください。

※デバイスドライバとは、パソコン本体や周辺機器などを動作させるためのプログラムで、各機器の製造元から供給されているものです。DirectX8が正しく機能するためには、DirectX8対応の機器およびデバイスドライバが必要です。

●本製品には主要機種用のDirectX8対応デバイスドライバを添付しています。しかし、お客様がお使いの機器に対応したデバイスドライバが添付されていない場合や、最新のデバイスドライバが製造元から新たに提供されている場合がありますので、あらかじめ各製造元にご確認ください。
特にディスプレイ用デバイスドライバにおいては、ドライバによって描画速度などに大きく影響がありますので、できるかぎり最新のDirectX8対応デバイスドライバをお使いください。

●DirectX8未対応のデバイスドライバを使用している場合、DirectX8をインストールすることにより次のような症状が発生することがありますので、必ずDirectX8対応デバイスドライバをご使用ください。

・WindowsXP/Me/2000/98/95が正常に動作しない。
・WindowsXP/Me/2000/98/95の画面が正しく表示されない。
・WindowsXP/Me/2000/98/95の起動や画面描画が極端に遅くなる。

アンインストール

アンインストールとは、インストールによってハードディスクにコピーされたアプリケーションを削除することです。ただし、インストール後にディレクトリ名を変えたりした場合は、アンインストールは正常に実行されません。注意してください。以下、『大戦略Ⅶ』のアンインストール方法を説明します。

✦アンインストールの操作

①【スタート】ボタンをクリックし、【設定】をポイントします。次に、【コントロールパネル】をクリックしてください。

②【コントロールパネル】の中の【アプリケーションの追加と削除】をダブルクリックすると、【アプリケーションの追加と削除のプロパティ】が表示されます。

③【セットアップと削除】欄の下部には、自動的に削除が可能なアプリケーションの一覧が表示されます。そこから『大戦略Ⅶ』を選択し、次に【追加と削除】をクリックしてください。

④ファイルの削除を確認するダイアログボックスが表示されるので、【はい(Y)】をクリックします。

⑤【プログラムのコンピュータからの削除】と書かれたウインドウが表示され、自動的に『大戦略Ⅶ』のアンインストールが実行されます。アンインストールの完了が知らされたら【OK】をクリックしてください。
これで、ハードディスクから『大戦略Ⅶ』に関する一切のファイルが削除されます。

ゲームの起動

『大戦略Ⅶ』の起動は、以下の手順で行なってください。

①日本語入力ツールやシステムエージェント、常駐プログラムなど、常に画面に表示されるプログラムや内部的に割り込みを発生させるようなプログラムは終了させてください。

②マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのCD-ROMをセットします。セットするとオートラン機能により、セットアッププログラムが自動的に起動します。

※お使いのマシン、もしくはその環境によっては、セットアッププログラム

が自動的に起動しない場合があります。そのような場合は、デスクトップまたはエクスプローラからCD-ROMドライブのアイコンを開いて、その中のAutoRun.exeをダブルクリックして実行してください。

※本製品の起動には、必ず製品版のCD-ROMが必要です。

③起動画面が表示されたら、【ゲームの起動】をクリックしてください。

④ゲームが起動し、オープニングムービーがスタートします。ムービー再生を途中でスキップしたいときは再生中にマウスをクリックします。

⑤オープニング画面に引き続き初期画面が表示されます。

プレイする際の注意

本製品を支障なくお使いいただくために、プレイ中は、以下の注意事項にご留意ください。用語や設定方法などでご不明の点がございましたら、WindowsXP/Me/2000/98/95のマニュアルでご確認ください。

●IME（日本語入力プログラム）のツールバーは表示しないよう設定してください。

●マウスポインタのアニメーション機能は使用しないでください。

●ショートカットキーを使用したアプリケーションの切り替えは行なわないでください。

●スクリーンセーバーや省電力機能などは、機能しないように設定してください。

●他のアプリケーションと同時に使用しないでください。

プレイ中に動作が一瞬停止したような動きをすることがありますが、ゲームの進行に支障はありません。WindowsXP/Me/2000/98/95の特性上発生する現象ですので、ご了承ください。

ゲームの基本

ゲームの概要と目的

『大戦略Ⅶ』は、様々な地形で構成される戦場を舞台に、最大4ヵ国の勢力が戦いを繰り広げる、現代戦をテーマにしたウォーシミュレーションゲームです。ゲームには、1960年代以降の現代兵器が約400種類登場します。

プレイヤーは、Blue・Red・Green・Yellowに色分けされた4陣営（シナリオマップによって陣営数は2～4陣営と異なります）の中から、特定の1陣営を担当します。そして、マップと呼ばれる戦場で自陣営の部隊を生産し、各部隊に移動・攻撃・占領・補給・輸送などの行動を指示しながら、敵陣営と覇権を競っていきます。

最終的に戦場マップ上の敵陣営の首都をすべて占領すると、そのマップをクリアしたことになります。逆に自陣営の首都が敵軍に占領されると敗北してしまいます。なお、マップは全部で60種類が用意されています。

ゲームの進行

ターンとフェイズ

ゲームの進行は将棋と似ています。たとえば参戦陣営が2陣営なら、双方が先手・後手と交互に行動を取っていきます。4陣営の戦いなら、Blue陣営からRed陣営、Green陣営、Yellow陣営までが順番に行動していき、勝敗が決するまでこれを繰り返します。

1陣営の行動回を「フェイズ（PHASE）」、すべての陣営が1回ずつフェイズを終えるまでを「ターン（TURN）」と呼びます。さらに各陣営のフェイズは、補給・行動の2フェイズから構成されています。この概念を示したものが次のチャートです。なお、ターン数は最大99ターンまでに制限されています。

■１ターン中のフェイズの流れ

ゲームの流れ	１ターン	２ターン	
Blue 陣営フェイズ	補給・行動フェイズ	補給・行動フェイズ	次ターンへ
Red 陣営フェイズ	補給・行動フェイズ	補給・行動フェイズ	
Green 陣営フェイズ	補給・行動フェイズ	補給・行動フェイズ	
Yellow 陣営フェイズ	補給・行動フェイズ	補給・行動フェイズ	

ゲームの流れ――【新規ゲーム】からの実際のゲーム展開

①初期状態のゲーム画面には、まだ戦場マップが表示されていません。ここでは最初に、【ファイル】>【新規ゲーム】メニューを実行して、【ファイルを開く】ダイアログを表示し、プレイしたいマップデータを選択します。



※ダイアログ下部には、選択したマップデータの「マップ名」、縮小マップ、勝利条件を満たすまでの「ターン制限」数（最大99)、マップの内容に触れた「メッセージ」、階級で表わされた「難易度」、陣営ごとの「建物数」が表示されます。このとき「表示切替」欄の【イメージ】【建物】ボタンで、縮小マップに表示される内容を切り替えることができます。

②次に【条件設定】ダイアログで、ゲームのプレイ条件を陣営ごとに設定します。詳細は以下の通りです。メール対戦するとき以外は、これらの設定は変更しないでプレイすることをお勧めします。

■【条件設定】ダイアログ

●**参戦**：その陣営をプレイに参加させない場合は【NOT】を、人間プレイヤーが担当する場合は【USER】を、コンピュータが担当する場合は【COMP】を選択します。3陣営戦用に設定されているマップでは、1陣営だけ不参加にすることもできます。また4陣営戦用に設定されているマップでは、1陣営または2陣営を不参加にすることができます。この場合、もともとその陣営の領有していた建物は、中立の建物に変更されてマップがスタートします。

メール対戦を行なうときは、2陣営以上を【USER】に設定します。メール対戦時以外は、初期設定のままでプレイすることをお勧めします。



●陣営：各陣営には任意の名称を付けることができます。

●生産：その陣営が生産することになる兵器の生産タイプを変更できます。生産タイプは日本・アメリカ・ロシア・ドイツ・イギリス・フランス・イスラエル・中国の8種類があります。

●資金：ゲームの開始時に、その陣営が所持することになる軍事予算を「0」〜「999999」の範囲で変更することができます。資金は、毎ターン冒頭の補給フェイズで、自陣営の都市群・工場から一定額がもたらされますが、部隊の生産や補充・修理、弾薬の補給のときに消費されます。なお、各ターンで使いきれなかった資金は次ターンに持ち越されます。

●燃料：ゲームの開始時に、その陣営が所持することになる備蓄燃料を「0」〜「999999」の範囲で変更することができます。燃料は、毎ターン冒頭の補給フェイズで、自陣営の首都・製油所から一定量がもたらされますが、部隊の移動や燃料の補給のときに消費されます。なお、各ターンで使いきれなかった燃料は、次ターンに持ち越されます。

●同盟：「同盟」欄で他の陣営色にチェックが入っている場合は、双方の陣営が同盟関係であることを表わします。同盟はあくまで、お互いを攻撃しないという関係であり、プレイヤーが直接、同盟陣営の部隊を操作するといったことはできません。同盟関係にあると以下の効果・影響があります。

★同盟陣営の部隊への攻撃や、同盟陣営の建物の占領はできません。

★同盟陣営の索敵範囲を見ることができます。

★同盟関係はゲーム中に破棄することはできません。

★勝利条件を満たした陣営とその同盟陣営は、共同勝利者となります。

③【OK】ボタンをクリックすると、ゲームが開始されます。

④1ターン目の補給フェイズが訪れます。このフェイズでは、補給・修理・補充可能な部隊に対して、補給・修理・補充が行なわれます。

⑤補給フェイズが終了すると、行動フェイズが訪れます。最初は戦場マッ

プ上に何も部隊が存在しないので、まずは【生産】を行ないます。

⑥生産された部隊は、そのターンでは行動済みとなり、何も行動を取れません。ここはとりあえずすべての部隊を生産し終えたら、【コマンド】>【ターン終了】ボタンで、他の陣営のフェイズにバトンタッチします。

⑦他の陣営の行動がすべて終わると、次のターンの補給フェイズが訪れ、続けて行動フェイズが訪れます。

●プレイヤーは各部隊に、移動・攻撃・占領・搭乗などの命令を与え、戦場マップ上の建物の占領や、敵部隊の撃破などを目指します。さらなる部隊の生産を行なうこともできます。

●1つ1つの部隊は、10機（大型の航空機・艦船などは1機または2機）の機体で構成されています。各部隊には、戦闘に必要な弾薬や移動に必要な燃料が搭載されており、さらに各機体には耐久度なども設定されています。

燃料・弾薬は、移動や戦闘で消費され、また、戦闘で損害を受けると各機体の耐久度が減少し、最悪の場合、部隊の機体数そのものが失われていきます。

●敵陣営や中立状態の建物を占領すると、補給・修理・補充の拠点が増え、また資金の収入や、燃料の供給を得られるようになります。占領した建物は、周囲の敵を発見するのに必要な索敵範囲も拡げてくれます。

⑧行動フェイズで部隊への命令を出し終えたら、【コマンド】>【ターン終了】ボタンで、再び他の陣営のフェイズにバトンタッチします。以降、勝敗の決着が着くまで、フェイズとターンが繰り返されていきます。

画面の見方と基本操作

ゲーム画面の見方

このゲームでの実際のプレイは、戦場マップを中心とするゲーム画面で行ないます。ゲーム画面は以下の要素で構成されています。

①メニューバー

データの保存や環境設定などを行なう【ファイル】や、各種情報ウィンドウを表示する【情報表】、画面の表示範囲などを変更する【表示】、各種情報パネルのオン・オフを切り替える【情報パネル】、部隊や建物を順



次表示したりターンを終了する【コマンド】、マップの表示方法を変える【オプション】といったメニュー群が表示されます。

②戦場マップ

自陣営と敵陣営の部隊が実際に戦闘を交えることになる戦場マップ（15ページ参照）です。

戦場マップの表示範囲を移動したいときは、HQパネル（11ページ参照）上で目的の場所をクリックまたは白枠をドラッグするか、スクロールバーを利用します。

③HQパネル

戦場マップ全体が縮小表示されます。白枠が、現在実際にマップ画面に表示されている範囲です。

初期状態では、索敵範囲とは無関係に【全体】の縮小マップが表示されていますが、HQパネル下部の【高空】【中空】【低空】【地上】【海上】【海中】の6種類のボタンのどれかをクリックすると、その「高度階層」（15ページ参照）別に索敵範囲（45ページ参照）が表示されます。

HQパネルの最下段には、現在の「ターン数」と、現在プレイヤーフェイズを迎えている陣営のカラーが明示されます。

なお、HQパネルは、【VIEW部隊情報】パネルが表示されたときは、表示がオフになります。

④情報パネル

【VIEW部隊情報】【部隊情報】【武装情報】【地形情報】【陣営情報】の

各情報パネルが表示されます。これらは【情報パネル】メニューで表示のオン・オフができます。ただし、【VIEW 部隊情報】パネルが表示されたときは、それ以外のパネルは自動的に表示がオフになります。

★基本操作について

このゲームでは、メニューやボタン、アイコンを、マウスでクリックまたはドラッグすることで、大半のコマンドを実行できます。ただし、一部の文字入力の際にはキーボードを併用することになります。

なお、アプリケーションウィンドウやドキュメントウィンドウに対して、【移動】【サイズ変更】【最小化】【最大化】【閉じる】、スクロールなどのコマンドを実行する場合の操作方法は、WindowsXP/Me/2000/98/95の基本操作方法に準じています。詳しくはWindowsXP/Me/2000/98/95のマニュアルを参照してください。

ゲームの環境設定

ゲーム全体の各種環境は、【ファイル】>【環境設定】メニューを実行すると表示される【環境設定】ダイアログで設定します。設定を終えたら【OK】ボタンをクリックします。

■「戦闘表示」設定

戦闘が行なわれたときの表示方法を設定します。

★**【戦闘シーンを表示する】**：チェックすると、戦闘が起きたときに、以下の2種類の方法のどちらかで戦闘の経緯が表示されます。

★**【リアルファイト表示】**：自陣営が関係する戦闘が、詳細なアニメーションで表示されます。

★**【簡易戦闘表示】**：自陣営が関係する戦闘が、簡易戦闘ダイアログで表示されます。

★**【他国の戦闘を表示する】**：チェックすると、自陣営以外の戦闘に関しても、詳細アニメーションまたは簡易戦闘ダイアログで表示されます。

■「マップ表示」設定

戦場マップ上での、部隊アイコンの表示方法を設定します。

★**【マップ上に機数を表示する】**：チェックすると、部隊アイコンの左側に、現在の部隊の残機数が表示されます。

★**【マップ上にアニメーションを表示する】**：チェックすると、戦闘で部

隊が撃破されたときに、部隊アイコン上に爆発アニメーションが表示されます。

■「補充」設定

★**【補充時に確認する】**：チェックすると、補給フェイズで補充を受けるときに、対象となる部隊ごとに、補充を実行していいかどうか確認を求められます。チェックを外してあると、対象となる部隊の補充が自動的に行なわれます。

■「サウンド」設定

BGMや効果音に関する設定をします。

★**【音楽を鳴らす】**：チェックすると、BGMが演奏されます。

★**【効果音を鳴らす】**：チェックすると、部隊選択時の移動効果音や、戦闘時の発射音・着弾音、部隊撃破時の爆裂音などが再生されます。

★**【チャイムを鳴らす】**：チェックすると、自陣営のターンの順番が回ってきたときに、チャイム音で知らせてくれるようになります。

ゲームの保存/再開

ゲームデータの保存

途中までやりかけたゲームデータを保存するときは、プレイ中に【ファイル】>【上書きでゲーム保存】メニューまたは【ファイル】>【名前を付けてゲーム保存】メニューを実行し、【名前を付けて保存】ダイアログを表示します。ここで、任意のファイル名を入力して【保存】ボタンをクリックすると保存が行なわれます。

ゲームデータをいったん保存すれば、以後【ファイル】>【上書きでゲーム保存】メニューを実行するだけで、再びそのファイル名で保存が行なわれます。なお、別のファイル名で保存し直したいときは【ファイル】>【名前を付けてゲーム保存】メニューを実行してください。

ゲームの再開

途中保存しておいたゲームデータを読み込んで、ゲームを再開したいときは【ファイル】>【ゲーム再開】メニューを実行し、【ファイルを開く】ダイアログを表示します。再開したいゲームデータを選択したら、【開く】ボタンをクリックしてください。

ゲームの中断/終了

現在のゲームを中断して、新たに別のマップデータや保存してあるゲームデータでのゲームに切り替えたい場合は、【ファイル】>【新規ゲーム】メニューまたは【ファイル】>【ゲーム再開】メニューを実行してください。ゲームを終了したいときは、【ファイル】>【終了】メニューを実行してください。

戦場マップ

地形の種類と特徴

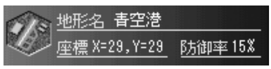
各戦場マップは、縦64マス×横64マスの「ヘックス」と呼ばれる六角形で構成されています。

ヘックスには、山岳や平地、海などの固有の地形があり、また都市や空港、製油所などの建物地形も存在します。戦場マップ上の地形グラフィックが実際に何の地形を表わしているかは、【情報表】>【地形一覧表】メニューで表示される【地形一覧表】ウィンドウで確認できます。

地形一覧表

地形名称	収入(金)	収入(燃)	地形防御	航空着	VTOL着	ヘリ着	空挺
橋	0	0	0%	×	×	×	×
平地	0	0	0%	×	○	○	○
砂漠	0	0	0%	×	○	○	○
荒地	0	0	5%	×	×	×	×
湿地	0	0	0%	×	×	×	×
林	0	0	10%	×	×	×	×
森	0	0	15%	×	×	×	×
丘	0	0	20%	×	×	×	○
山	0	0	25%	×	×	×	×
山岳	0	0	0%	×	×	×	×
湖	0	0	0%	×	×	×	×
浅瀬	0	0	0%	×	×	×	×
海	0	0	0%	×	×	×	×
深海	0	0	0%	×	×	×	×
雪原	0	0	0%	×	○	○	○

また、戦場マップ上でクリックした地点の「地形名」「座標」「防御率」は、【情報パネル】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パネルで確認することができます。



地形と高度階層

戦場マップを真上から見た視点の【小範囲表示】【中範囲表示】【大範囲表示】状態のときはイメージしにくいですが、各地形には、高度別の階層が重なりあって存在します。

たとえば「平地」地形には、地面と同じ高度の「地上」層が存在します。「地上」層の上には「低空」「中空」「高空」の各空中階層が重なって存在します。

「海」地形の場合は、もっとも低い高度階層である「海中」層と、いわゆる海面にあたる「海上」層が存在します。その上空には、「地上」「低空」「中空」「高空」の各空中階層が重なって存在します。ただし、「海」地形に

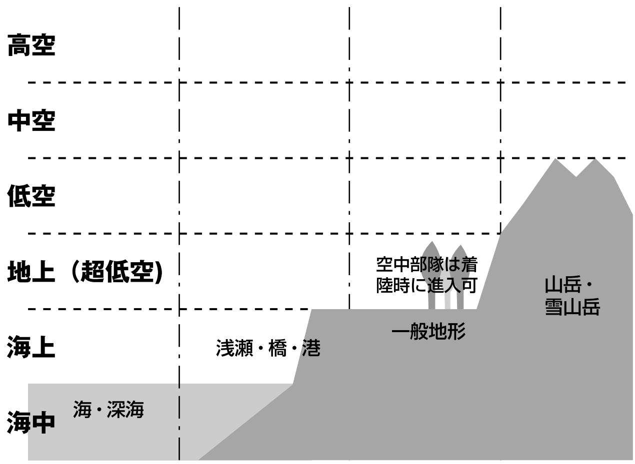
はそもそも地面が存在しないので、「地上」層は空中階層の一種の超低空層として扱われます。

通常は、海上兵器・海中兵器は、「海上」「海中」層の高度でのみ行動を許されます。同様に、地上兵器は「地上」層で、空中兵器は「地上（着陸時および超低空層時）」「低空」「中空」「高空」でだけ行動することになります。

ただし例外もあって、一部の地形には、2つの高度階層が混在しています。たとえば「浅瀬」「橋」「港」地形は、同一ヘックスの中に、海面である「海上」層と地面である「地上」層が併存しています。要するに、そのヘックス内の一部に港の施設があり、残りが海で覆われているといったイメージです。この場合、海上兵器と地上兵器の双方が行動を許されます。

「山岳」「雪山岳」地形も特殊な地形です。この2つの地形には、「地上」「低空」層がなく、その上層の「中空」「高空」層しか存在しません。

以上の概念を表わしたのが、次の図です。



地形と高度階層による移動制限

部隊が移動する際は、地形の種類や高度階層によって、移動範囲に制限が生じます。たとえば駆逐艦は、地上階層以上の高度階層しかない森には当然ながら進入できません。また、戦車は、平地を移動するよりも森の中で動き回る方が、一度に移動できる距離が短くなります。これは部隊の「移動力」が、地形によって異なる割合で消費されるためです。

移動力の消費量は、部隊の「移動タイプ」によっても異なってきます。

【移動タイプ表】

移動タイプ	道路	橋	平地	砂漠	荒地	湿地	林	森	丘	山	山岳	河川	湖	浅瀬	海	深海	雪原	雪林	雪森	雪丘	雪山	雪山岳	首都	都市	工場	空港	港	製油所
キャタピラD	1	1	1	1	2	2	1	2	2	4	–	3	3	3	–	–	2	2	3	3	5	–	1	1	1	1	1	1
キャタピラE	1	1	1	1	2	3	1	2	2	3	–	–	–	5	–	–	2	2	3	3	4	–	1	1	1	1	1	1
タイヤA	1	1	2	2	3	3	2	2	3	4	–	4	–	3	–	–	3	3	3	4	5	–	1	1	1	1	1	1
タイヤB	1	1	2	2	3	3	2	2	3	5	–	4	–	3	–	–	3	3	3	4	6	–	1	1	1	1	1	1
タイヤC	1	1	2	2	3	3	2	2	3	4	–	3	3	3	–	–	3	3	3	4	5	–	1	1	1	1	1	1
タイヤD	1	1	2	2	3	3	2	2	3	5	–	3	3	3	–	–	3	3	3	4	6	–	1	1	1	1	1	1
タイヤE	1	1	2	3	4	–	2	3	4	–	–	–	3	3	–	–	3	3	4	5	–	–	1	1	1	1	1	1
歩兵	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	–	2	–	2	–	–	2	2	2	2	3	–	1	1	1	1	1	1
艦船A	–	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	–
艦船B	–	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2	–
揚陸艦A	–	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2	1	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	–
揚陸艦B	–	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2	1	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2	–
潜水艦(浮上)A	–	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2	1	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2	–
潜水艦(浮上)B	–	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	1	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2	–
潜水艦(潜水)A	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

地形別、移動タイプ別に、部隊が消費する移動力は、【情報表】>【移動タイプ表】メニューで表示される【移動タイプ表】ウィンドウで確認できます。【移動タイプ表】ウィンドウで「－」と表示されている地形には、その移動タイプの部隊は進入することができません。

部隊の移動についての詳細は「行動——移動」(32ページ) を参照してください。

地形による防御効果

敵から攻撃を受けるときは、部隊がそのときにいる地形の種類によって、部隊の防御力が影響を受けます。たとえば、地上部隊などは、障害物の多い森では敵からの攻撃が当たりにくいために、防御力が高くなり、結果的に損害も少なくなります。

地形別の地形防御力は【情報表】>【地形一覧表】メニューで表示される【地形一覧表】ウィンドウで確認できます。

建物

地形の中でも特に重要な働きをするのが建物です。これには首都・都市・工場・空港・港・製油所の6種類があります。

建物は必ず、特定の陣営に属しているか、中立か、どちらかの状態に置かれています。中立状態の場合は灰色で、特定の陣営の所有の場合はその陣営の色で表示されます。

敵陣営や中立状態の建物は、占領可能な部隊で占領して自陣営の所有にすることができます。

建物からの資金収入・燃料供給

自陣営が所有している首都・都市・工場からは、新しいターンが開始されるごとに資金の収入を得ることができます。資金は、毎ターン繰り越せますが、部隊の生産や、弾薬の補給、修理・補充によって消費されます。

また、自陣営が所有している首都・製油所からは、新しいターンが開始されるごとに燃料の供給を受けることができます。燃料は、毎ターン繰り越

せますが、部隊への燃料の補給によって消費されます。
なお、地形別の資金収入額・燃料供給量は【情報表】>【地形一覧表】メニューで表示される【地形一覧表】ウィンドウで確認できます。

建物の補給・修理・補充能力

工場・製油所を除く自陣営の建物は、補給フェイズのときに建物上にいる自陣営の部隊に対して、燃料と弾薬の補給、失われた耐久度の修理、失われた機数の補充をすることができます。
詳しくは「補給・補充・修理」(46ページ)の項を参照してください。

建物の索敵範囲

建物には、周囲の敵部隊を索敵する索敵範囲が設定されています。これは、部隊が持っている索敵範囲(45ページ参照)と同じで、建物の周囲数ヘックスに入ってきた敵陣営の部隊を捕捉できるというものです。索敵範囲は以下のとおりです(単位はヘックスで、数値は半径を表わします)。

	高空	中空	低空	地上	海上	海中
●首都	2	2	3	4	3	1
●都市	1	1	2	3	2	1
●空港	3	3	3	2	1	1
●港	1	1	1	2	3	2
●工場	1	1	2	2	2	1
●製油所	1	1	1	2	1	1

部隊アイコン

部隊アイコンの状態表示

戦場マップ上では、参戦陣営の部隊は、各陣営色の付いた兵器シルエットのアイコンで表示されます。同時に部隊アイコンには、様々な部隊の状態が表示されます。

■編成機数表示

部隊アイコンの左側には、その部隊の現在の編成機数(機体ユニット数)が数値で表示されます。戦闘などで、部隊を構成している機体が失われると、編成機数表示は減っていきます。なお、1部隊あたりの編成機数は、輸

送機などの大型の航空機部隊は2機、艦船部隊は1隻になります。

■搭載中表示

輸送部隊が他の部隊を搭載している場合は、部隊アイコンの上端に「▽」マークが表示されます。

■高度階層表示

部隊アイコンの右側には、現在その部隊がどの高度階層にいるのかが色分けされた小さな「□」マークで表示されます。「□」マークは、【表示】メニューで【小範囲表示】が選択されているときは、略号に切り替わります。

●高空：赤色（**H**igh）

●中空：オレンジ色（**M**iddle）

●低空：黄色（**L**ow）

●地上：緑色（**G**round）

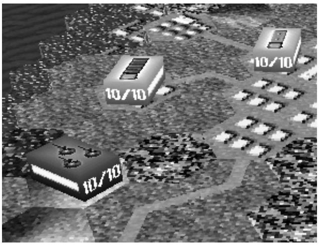
●海上：水色（**S**ea）

●海中：紺色（**U**nder）

■行動終了表示

そのターンでの行動を終了して「行動済」になった部隊は、部隊アイコンの下端にENDを表わす「E」が表示されます。

■三次元表示時の部隊アイコン



戦場マップが【三次元表示】状態のときの部隊アイコンは、直方体のブロックとして表示されます。このとき、短径方向の側面には、現在の機体数と最大編成数が「6/10」といった形式で表示されます。また長径方向の側面には、現在の機体数がバーグラフで表示されます。

なお、すでに行動済みの部隊は、陣営の色が暗色で表示されます。

戦場マップ全体の表示変更

■【表示】＞【小範囲表示】【中範囲表示】【大範囲表示】メニュー

【表示】メニューでこれらのメニューのどれかを選択すると、戦場マップ全体の縮尺・拡大率が切り替わります。【大範囲表示】では、部隊アイコンが、兵器タイプを表わすだけの簡略アイコンに切り替わり、部隊の状態表示もなくなります。

■【表示】>【三次元表示】メニュー

【表示】メニューでこのメニューを選択すると、戦場マップ全体が立体的な3D表示に切り替わります。部隊アイコンも立体的になります。

なお、【三次元表示】のときは、【情報パネル】>【VIEW部隊情報】メニューは実行できなくなります。

■【オプション】>【ヘックス枠を表示】メニュー

【オプション】>【ヘックス枠を表示】メニューにチェックマークが付いていると、戦場マップ上の地形ヘックスにヘックス枠が表示されます。

■【オプション】>【地名を表示】メニュー

【オプション】>【地名を表示】メニューにチェックマークが付いていると、マップデータであらかじめ設定された地名が戦場マップ上に表示されます。

表示範囲を移動させたいときは

■右ボタンのドラッグ操作と、スクロールバー操作

戦場マップウィンドウに表示されている範囲を別の場所に変更したいときは、戦場マップ上でマウスの右ボタンを押したままにします。すると、マウスカーソルが掌カーソルに変わるので、そのままマップを掴むようにドラッグします。ただしこの方法は【三次元表示】のときは使用することができません。

戦場マップウィンドウのスクロールバーを使うことでも表示範囲を移動できます。

■HQパレット

ゲーム画面左上のHQパネル（11ページ参照）を使用しても表示範囲の移動が行なえます。

■三次元表示時のキーボード操作

【三次元表示】では、狭い範囲しか表示されなくなりますが、キーボードを使って簡便に視点移動を行なえるようになります。

- ★↑↓←→キー：表示範囲を前後左右にスクロールできます。
- ★＋－キー（テンキー）：表示範囲をズームインまたはズームアウトできます。
- ★4・6キー（テンキー）：表示範囲を右回転または左回転できます。このとき、HQパネル上の白枠に、どちらを向いているかを示す矢印が表示されます。
- ★2・8キー（テンキー）：表示範囲の前後の俯角を調節できます。

部隊の生産

生産の概要

「生産」のルール

■決められた生産タイプのみ生産可能

戦場マップ上に新たな部隊を投入するには、特定の兵器で構成された部隊を「生産」しなければなりません。生産は行動フェイズに行ないますが、生産された兵器は、次ターンの行動フェイズが訪れるまでは、部隊としての行動を起こせません。

生産できる兵器は、マップの条件設定で指定された生産タイプに限定されます。本ゲームにはあらかじめ8種類の生産タイプが用意されていますが、各々の生産タイプには以下の特徴があります。

生産タイプ	特　　徴
●日本	高価で優秀な兵器が多いが防衛主体。空母類はない。
●アメリカ	特に空中兵器が強力で層も厚い。価格は高め。最強。
●ロシア	アメリカと並ぶ軍事力。対空車両が充実している。
●ドイツ	主力戦車など地上兵器は優秀だが、空・海が貧弱。
●イギリス	兵器の種類は少ないがバランスは良い。ヘリ空母もあり。
●フランス	武器輸出大国だけあって、種類は少ないが意外と強力。
●イスラエル	地上・空中兵器はわりと優秀だが、海上兵器が致命的。
●中国	かつては貧弱だったが､現在は最新兵器も多く､日本並み。

■資金

生産を行なうためには、その兵器の価格に応じた資金が必要です。生産はこの資金を消費する形で行なわれ、当然、そのときの保有資金を越えるような生産はできません。

■生産可能地点

生産は、首都から5ヘックス以内の特定の建物と、首都に隣接する周囲6

ヘックスの地形でのみ行なえます。戦場マップ上に生産可能地点のない種類の兵器は、そのマップでは生産することができません。たとえば港のない戦場マップでは、艦船は生産できません。

- **●首都**　：地上部隊
- **●首都周辺**：地上部隊
- **●都市**　：地上部隊
- **●空港**　：空中部隊
- **●港**　：海上部隊

■生産数などの制限

1陣営が持てる部隊数は50部隊までです。部隊数が上限に達していて、別の部隊を新たに生産したい場合は、余分な部隊を【解散】(47ページ参照)で削除してから、生産を行なってください。

地上部隊・空中部隊は、生産直後には、「地上」層に配置されます。そのため、その生産可能地形の「地上」層に、すでに別の部隊が存在するときは、これらの部隊を生産することはできません。また海上部隊は生産直後には、「海上」層に配置されます。そのため、その生産可能地形の「海上」層に、すでに別の部隊が存在するときは、海上部隊を生産することはできません。

生産の方法

①自陣営の行動フェイズのとき、生産可能なヘックスをクリックします。

②【生産】ダイアログが表示されます。ダイアログには、そこで生産可能な兵器の、兵器タイプアイコン・兵器名・兵器タイプ・価格がリスト表示されます。ここで赤色表示されている兵器は、資金が不足しているために生産できないということを表わしています。

③兵器リストから、目的の兵器をクリックして選択します。このとき、兵器をダブルクリックすると「兵器詳細情報」ダイアログが表示されます。

④兵器が選択されているときに【OK】ボタンをクリックすると、【生産】ダイアログが閉じ、戦場マップ上にその兵器が部隊として配置されます。同時に生産価格が、資金から引かれます。

「兵器詳細情報」ダイアログ

【生産】ダイアログで兵器をダブルクリックしたときに表示される【兵器詳細情報】ダイアログでは、以下の兵器パラメータ内容を確認できます。



※「兵器詳細情報」ダイアログは、【兵器一覧表】ウィンドウ（28ページ参照）で、兵器をダブルクリックしたときにも表示されます。

※ダイアログ右上の【Close】ボタンをクリックすると、ダイアログが閉じます。

●**兵器名称**：兵器名称と兵器タイプを表わすミニアイコンが表示されます。

●**兵器タイプ**：用途や特性ごとの細かい兵器タイプが表示されます。兵器タイプごとにアイコンも異なります。

兵器タイプには以下のものがあります。

★空中兵器

要撃機･････････空港や空母などの局地防衛向き。航空機迎撃に特化。

戦闘機･････････空中戦の主役。武器も豊富で敵航空部隊の撃破に必須。

戦闘攻撃機････【換装】で空戦と対地攻撃用に使い分けできる戦闘機。

攻撃機･････････誘導爆弾や対地ロケットで地上部隊を叩くのが得意。

VTOL 機･･････垂直離着陸機。空港以外の地形にも着陸ができる。

爆撃機･････････強力な大型爆弾で対地攻撃を得意とする大型機。

対潜哨戒機････潜水艦の哨戒を行なう。海中階層への索敵範囲が広い。

電子戦機･･･････ECM で敵の索敵能力を無力化する。

偵察機･････････高速に移動して、主に前線の偵察任務にあたる。

早期警戒機････とくに高空・中空階層における索敵範囲が広い偵察機。

輸送機･････････車両や歩兵などの地上部隊を空輸可能。

給油機･････････空中給油で味方航空機に燃料の補給を行なえる。

攻撃ヘリ･･･････対地上戦用ヘリ。対戦車ミサイルなどを装備。

対潜ヘリ･･･････対潜水艦戦用ヘリ。海中階層の索敵範囲が広い。

空中機動歩兵･･･着陸した次のターンに【占領】を行なえる兵員ヘリ。

輸送ヘリ･･･････車両や歩兵などの地上部隊を空輸可能。

★地上兵器

主力戦車･･･････地上戦の主力兵器。戦線を維持するには欠かせない。

軽戦車･････････軽量で輸送しやすい戦車。その分能力も劣る。
偵察車両･･･････索敵範囲が広いので前線哨戒任務に最適。
戦車駆逐車･････主力戦車を撃破できる武装を持つが、防御力が貧弱。
自走砲･････････長射程の砲撃により敵に間接攻撃を浴びせる。
自走ロケット砲･間接攻撃兵器。多連装ランチャーでメガ攻撃可能。
自走対空砲･････射程が短いので主にヘリが目標。地上戦もある程度は。
自走対空ミサイル･敵の航空部隊に短射程のミサイル攻撃を行なえる。
砲兵車両･･･････【変型】すると砲兵・対空砲陣地になり攻撃可能に。
ミサイル砲兵車両･【変型】すると対空ミサイルでの間接攻撃が可能に。
歩兵戦闘車･････武装が強力な装甲車両。【移動】前なら【占領】が可能。
機動歩兵･･･････戦闘能力は低いが、【移動】前なら【占領】が行なえる。
歩兵 ･･････････建物の占領を行なえるが、移動力が小さいのが難点。
空挺部隊･･･････輸送中の航空機から【降下】可能。占領能力もある。
特殊部隊･･･････航空機から【降下】可能。占領能力もあり武装も強力。
補給車･････････地上部隊とヘリ・VTOLへの燃料・弾薬補給が可能。
輸送車･････････歩兵・空挺部隊・特殊部隊を輸送可能。
砲兵陣地･･･････砲兵車両の陣地形態。移動はできない。間接攻撃可能。
対空陣地･･･････砲兵車両の陣地形態。対空砲で間接攻撃が可能。
対空ミサイル陣地･ミサイル砲兵車両の陣地形態。長射程対空攻撃が可能。

★海上兵器

巡洋艦･････････対艦・対空兵器を豊富に持つ、海の要塞。
駆逐艦･････････大型艦船の護衛が任務。対海中・対空能力が高い。
フリゲート･････海中視界が広い。海上艦・潜水艦から大型艦船を守る。
空母 ･･････････航空機やヘリを搭載できる機動部隊の要。
ヘリ空母･･･････ヘリ・VTOLのみ搭載可能な小型空母。
揚陸艦･････････港で地上部隊を積み、港・浅瀬で降ろすことができる。
輸送艦･････････港で地上部隊を積み降ろし可能。防御が貧弱。
補給艦･････････海上部隊への燃料・弾薬補給ができる。
潜水艦･････････対艦魚雷などが装備されている。海中階層に入れる。

●**兵種：**航空機・ヘリ・車両・歩兵・艦船・潜水艦の大まかな分類が表示されます。武器の命中率は、攻撃を受ける側の兵種によって左右されます。

●**生産タイプ：**その兵器の生産国籍が生産タイプとして表示されます。詳しくは21ページを参照してください。

●価格：1部隊の生産にかかる価格です。

●索敵範囲：索敵で周囲を見渡せる視界範囲のヘックス数です。

●価格：その兵器で部隊を生産した場合の1部隊あたりの価格です。

●編成数：その兵器で部隊を生産した場合の、1部隊あたりの機体数です。通常は10機ですが、輸送機などの大型の航空機は2機、艦船は1隻の構成になります。戦闘で失われた編成数は、補充で回復することができます。編成数が「0」になった部隊は戦場マップ上から消滅します。

●特殊能力：その兵器特有の能力が表示されます。特殊能力には以下の10種類があります。

妨害・・・・敵部隊の索敵能力を無力化する【妨害】行動を取れます。

MEGA・・メガヘックス攻撃できる武器を装備しています。

占領・・・・部隊が移動した後で【占領】を実行できます。

占領前・・・部隊が移動する前にだけ、【占領】を実行できます。

変形・・・・車両形態と陣地形態を【変形】で切り替えできます。変形可能な兵器の場合、「兵器詳細情報」ダイアログの兵器グラフィック欄に【変形】ボタンが追加されます。このボタンをクリックすると、変形前と変形後の兵器データを比較表示できます。

空挺低・・・輸送機などに搭乗しているときに、空港に着陸していなくても低空階層から地上に【降下】できます。

空挺中・・・輸送機などに搭乗しているときに、空港に着陸していなくても中空階層から地上に【降下】できます。

搭載・・・・別の部隊を搭載して輸送することができます。

補給・・・・隣接している部隊や、搭載している部隊に対して燃料や弾薬を補給できます。

修理・・・・搭載している部隊の機体の耐久度が損なわれていた場合、修理を行なうことができます。

●搭乗タイプ：部隊が輸送部隊に搭乗するときに、どんなタイプの兵器として扱われるかを示したものです。この搭乗タイプが、輸送部隊の「搭載可能」タイプに含まれないと、【搭乗】はできません。

搭乗タイプには「艦載」「VTOL」「ヘリ」「重車両」「車両」「軽車両」「歩兵」の7種類があります。

なお、搭乗タイプが空欄の兵器は搭乗そのものが行なえません。

●搭載可能：輸送部隊が搭載できる兵器の搭乗タイプと搭乗数を表わしたものです。この欄で「艦載」と表示されている場合は、搭載できるタイ

プにその下位タイプである「VTOL」「ヘリ」を含んでいます。同様に「VTOL」は「ヘリ」を含みます。

地上部隊でも同様で、「重車両」は下位タイプの「車両」「軽車両」「歩兵」を含みます。また「車両」は「軽車両」「歩兵」を、「軽車両」は「歩兵」を含みます。

●**索敵範囲**：レーダーなどで周囲を探索し、敵を発見できるヘックス範囲を示したものです。ここには高度階層別に設定された索敵範囲が表示されます。「階層」欄の数値は、高度が異なる階層をどこまで索敵できるか、階層数を表わしています。たとえば部隊が高空階層にいて、「階層」が「+3－3」だった場合、3階層下（－3）の地上階層までは索敵できても、海上階層（－4）に対しては索敵できません。

●**移動消費**：移動タイプと地形ごとの消費移動力の一覧です。左側にある高度階層ボタンを選択すると、その高度階層に移動するときに適用される「移動タイプ」名と、具体的な地形別の消費移動力が表示されます。ここで高度階層ボタンそのものが暗色表示になっていて選択できないときは、その高度階層に進入できないことを表わしています。また「－」が表示されている地形にも進入はできません。

●**階層別回避力**：その兵器が特定の高度階層にいるときに敵部隊から攻撃された場合、どの程度攻撃を回避できるかを階層別に表わしたものです。

●**武装パック**：その兵器が装備可能な武装パックの内容です。この欄の下部にある【Pack1～3】ボタンを選択すると、武装パックの表示内容が切り替わります。ボタンそのものが存在しないときは、その武装パックが用意さていないことを表わしています。

武装････････その武装パックに含まれる武器の名称です。「数」には、弾薬数が表示されます。

最大耐久度‥その武装パックのときの1機ごとの耐久度です。これが「0」になると、部隊を構成する機体が失われます。耐久度は修理で回復できます。

燃料････････その武装パックのときの最大搭載燃料です。移動力を1消費するたびに燃料も1減ります。空中部隊は、着陸・着艦していない限り、移動しなくても必ず1ターンに通常移動力の4分の1の燃料を消費します。燃料は補給で満タンまで回復します。

通常移動力‥その武装パックのときに、1ターンでどれだけ通常移動でき

るかを表わした数値です。基本的には移動力と同じヘックス数だけ移動できますが、通過する地形によって余分に移動力を消費するので、進めるヘックス数は減ります。

高速移動力‥より高速に（遠くに）移動するときに適用されるのが高速移動力です。この移動力が消費されるときは、燃料を2倍消費します。

ECM回避力 その武装パックのときのECMの能力を表わしています。ECMの値が大きいと、敵からのミサイル攻撃の命中率を下げる効果が期待できます。

●**武器情報**：装備可能な武器それぞれについて、性能をまとめたものです。明るい帯で表示されている武器は、現在選択中の武装パックに含まれている武器だということを表わしています。

武器名称 ‥武器の名称です。

火力 ‥‥‥基本的な攻撃力です。数字が大きいほど相手に多くの損害を与えることができます。

命中率 ‥‥兵種ごとに、どれだけの命中率を期待できるか示したものです。数字が大きいほど命中率が上がります。

射程 ‥‥‥高度階層ごとに、何ヘックス離れた敵部隊に攻撃を加えられるかを示したものです。「階層」欄の数値は、高度が異なる階層のどこまで攻撃できるかを表わしたものです。たとえば部隊が中空階層にいて、「階層」が「+1－1」だった場合、1階層上（+1）の高空階層と1階層下（－1）の低空階層の敵まで攻撃できます。

攻撃性能 ‥‥武器の特性について略号で示してあります。

「攻」：攻撃時のみ使用できる武器です。

「防」：防御時（反撃時）のみ使用できる武器です。

「全」：攻撃時・防御時の双方で使用できる武器です。

「E」：相手のECM回避力によって命中率が下がる武器です。

「M」：メガヘックス攻撃になる武器です。

隣接 ‥‥‥「○」が付いている場合は、隣接ヘックス間（異なる高度階層を含む）での戦闘でも使用できます。

移動 ‥‥‥「○」が付いている場合は、移動後にその武器を使用することができます。

★【兵器一覧表】ウィンドウ

【情報表】>【兵器一覧表】メニューで表示される【兵器一覧表】ウィンドウでは、本ゲームに登場するすべての兵器の、「兵器タイプ」「兵器名称」「機数」「価格」「生産タイプ」を、リスト形式で確認できます。



兵器タイプ	兵器名称	機数	価格	生産タイプ
フリゲート	ネウストラシムイ	1	3000	
フリゲート	ザクセン	1	4000	
フリゲート	ブランデンブルグ	1	3300	
フリゲート	ノーフォーク	1	2500	
フリゲート	ラファイエット	1	3300	
フリゲート	ジョルジュ レイグ	1	2500	
フリゲート	エイラート	1	3200	
フリゲート	江衛	1	1700	
空母	ニミッツ	1	9000	
空母	アドミラル・クズネツォフ	1	6000	
空母	シャルル・ドゴール	1	5000	
ヘリ空母	インビンシブル	1	3800	
揚陸艦	サン・アントニオ	1	4500	
揚陸艦	イワンロゴフ	1	3700	
輸送艦	輸送艦	1	1000	

　このとき、各兵器欄をダブルクリックすると「兵器詳細情報」ダイアログを呼び出すことができます。

部隊の生産

部隊の行動

行動の概要

★行動フェイズ

　戦場マップ上の各陣営の部隊は、移動・攻撃・占領・搭乗などの主だった軍事行動を、行動フェイズで取ります。

　行動フェイズでの各部隊は、その場で移動以外の行動を取るか、移動してから別の行動を取るか、何も行動しないかのいずれかの状態となります。

　なお、行動フェイズで行動を終えた部隊は「行動済」の状態となり、次のターンまで行動できません。ただし、行動済み部隊に他の部隊が搭乗したり、敵部隊からの攻撃に対して行動済み部隊が反撃するなどの受身的な行動は取れます。

★行動の制限

　部隊が様々な行動を取るときは、以下の要因で行動に制限を受けることがあります。

■燃料・弾薬切れ

　移動に必要な燃料がなくなれば、移動できなくなります。同様に、戦闘に必要な弾薬がなくなれば攻撃を仕掛けることも、攻撃を受けたときに反撃することもできなくなります。

部隊の選択と行動パレット

　自陣営の部隊に行動命令を下すときは、その部隊をまず選択しなければなりません。

★部隊の選択方法

　部隊を選択するときは、以下の手順に従います。いずれの場合も、部隊を選択し終えると行動パレットが表示されて、プレイヤーからの行動指示待

ちとなります。

※行動指示待ちを解除するときは、戦場マップ上で右クリックします。

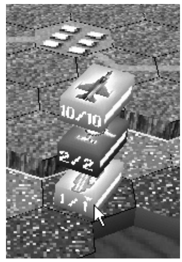
■通常の部隊選択

　戦場マップ上の、同一ヘックスに他の部隊が存在しない場合（他の高度階層に他の部隊が存在しない場合）は、単純に目的の部隊アイコンをクリックします。

■複数の部隊が存在するヘックスで選択する場合



　複数部隊が存在するヘックスで、特定の部隊を選択する場合は、そのヘックスをクリックして部隊選択メニューを表示し、目的の部隊をクリックして選択します。選択メニュー上での部隊の並びは、高度階層での重なり順と同じ順番になります。



　戦場マップが【三次元表示】になっているときは、直接目的の部隊をクリックして選択します。

■搭乗中/着艦中の部隊を選択する場合

　他の輸送部隊に搭乗/着艦中の部隊を選択するときは、まず輸送部隊をクリックして選択し、行動パレットを出します。そこで【発進/降下】コマンド（43ページ参照）を実行して部隊選択メニューを表示し、目的の部隊を選択します。

【部隊情報】【武装情報】パネル



　選択した部隊に関する各種基本情報は、【情報パネル】＞【部隊情報】【武装情報】メニューでゲーム画面左側に表示される【部隊情報】【武装情報】パネルで確認できます。表示される内容は上から順に以下のようになります。

●兵器名：その部隊を構成している兵器の名称です。

●兵器タイプ：その部隊を構成している兵器の兵器タイプが、ミニアイコンと具体的な兵器タイプ名で表示されます。ダブルクリックすると、「部隊詳細情報」ダイアログ（49ページ参照）が表示されます。

●**「機数」**：現在の編成数と、最大編成数が並んで表示されます。

●**「耐久度」**：現在部隊を構成している機体ごとの耐久度が、ミニアイコ

ンとともに表示されます。

- **「Lv.」**：部隊の戦闘熟練度を表わす部隊レベルです。戦闘を重ねて、経験値が一定の段階に達すると、E→D→C→B→A→Sと上がっていきます。レベルが高いほど、戦闘が有利になります。
- **経験値グラフ**：戦闘で生き残ると、このバーグラフが上がっていきます。満タンになると部隊レベルが1つ上がります。
- **「燃料」**：現在の積載燃料と、満タン時の最大積載燃料が表示されます。
- **「ALTITUDE」**：部隊が現在いる高度階層が、階層名とグラフィックで表示されます。
- **「CONDITION」**：他部隊を「搭載」中であるかどうかや、敵部隊からのECM攻撃で【妨害】を受けているかどうか（「R妨害」）などの部隊状況が表示されます。
- **【武装情報】パネル**：その部隊が現在装備している武装パックの内容と、各武器の武器名・攻撃性能・残弾数が表示されます。



■行動済み部隊・他陣営部隊の選択と部隊情報

そのターンでの行動をすでに終了してしまった行動済み部隊や敵陣営・同盟関係の味方陣営の部隊も、選択すると【部隊情報】【武装情報】パネルに各種部隊情報が表示されます。

★行動パレット

部隊が選択されると、行動パレットが現れます。

行動パレットには、【移動】【占領】【攻撃】【変形】【搭乗/着艦/着陸】【妨害】【換装】【索敵】【発進/降下】の各行動ボタンが配置されていますが、その部隊が現在、実行可能な行動のボタンだけがアクティブになります。また、実行可能な内容によって名称が変わるボタンもあります。



ボタンをクリックするとその場でこれらの行動を取れます。一方、移動後に、再度別の行動を取れる場合もあります。なお、【索敵】【発進/降下】は部隊が行動済みかどうかに関わらず、いつでも実行できます。

※行動パレットの表示を取り消したいときは、戦場マップ上で右クリックします。

行動――移動

「移動」のルール

戦場マップの上で部隊を動かすことを「移動」といいます。移動は、軍事行動の最も基本的な要素で、地味ですが大変重要な行動です。単に移動するのはもちろん、移動して攻撃する、移動して搭乗するなど、他の行動との組み合わせで用いられることが多々あります。

■「移動力」

部隊が移動するときは、部隊を構成する兵器の種類ごとに設定されている移動力が消費されます。基本的には、移動力が大きい部隊ほど、1回の移動で遠くへたどり着けます。移動力には「通常移動力」の他に、その約1.4倍遠くまでたどり着ける「高速移動力」があります。

移動力は1ターンごとに使うもので、残った数値を次のターンには持ち越せません。ただし、消費した移動力は次のターンで回復します。

■地形・高度階層・移動タイプと消費移動力

部隊が移動できる範囲は、通過する地形の消費移動力に応じて決まります。どの地形でどれだけの移動力を消費するかは、高度階層や移動タイプによっても異なります。具体的な消費移動力は【移動タイプ表】ウィンドウ（17ページ参照）で確認してください。

なお、新しいヘックスに入るだけの移動力が残っていない場合は、そのヘックスには入れません。

地形による消費移動力と部隊の移動力によって導き出される移動可能範囲は、コンピュータが自動的に計算して、通常移動可能な範囲は緑ヘックス枠で、高速移動可能な範囲は赤ヘックス枠で表示してくれます。

■移動と燃料

各部隊はそれぞれ固有の燃料を持っています。通常は移動力を1使うごとに燃料も1消費されます。高速移動時には、2倍の燃料が消費されます。

燃料が「0」になると、その部隊は補給を受けるまで移動ができなくなります。また、その部隊が空中部隊で、着陸状態でなかった場合には墜落したことになり、移動終了と同時に消滅します。

・空中部隊は、まったく移動しなくても1ターンごとに空中にとどまるために通常移動力の4分の1の燃料を消費するとみなされます。ただし空港などに着陸しているとき、あるいは空母・ヘリ空母などに着艦しているときは、

燃料を消費しません。

燃料は建物の直上にいるか、自陣営の補給部隊に隣接するか、空母・ヘリ空母に着艦することで、ターン開始時の補給フェイズのときに補給されます。詳しくは『補給・修理・補充』(46ページ) を参照してください。

■同一の高度階層には１ヘックス１部隊

部隊は、同一の高度階層のヘックスに他の部隊がいる場合、そのヘックスに進入したり、通過することはできません（味方の陣営の場合は通過はできます)。また、移動終了時に同一の高度階層のヘックスを2つの部隊が占めることはできません。ただし輸送部隊への搭乗/着艦時はこの例外です。

逆に、高度階層が異なれば、複数の部隊が同一ヘックスに存在することが可能です。

■支配地域（ZOC＝Zone Of Control）

部隊の周りには、他の部隊の移動時などに影響を与える「支配地域(ZOC)」というものが存在します。ZOCは、その部隊がいる高度階層と同じ階層の周囲6ヘックスと、直上と直下の高度階層2ヘックスに生じます。

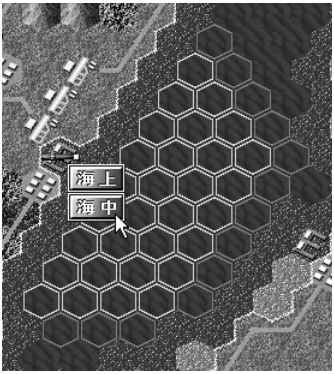
敵対する陣営の部隊が、これらのZOCに進入した場合、その部隊はただちに移動を終了しなければなりません。なお、部隊のZOC内から移動を開始した場合は、再び敵部隊のZOCに入るまで移動できます。

敵対する陣営の部隊に対して攻撃する手段がない（弾薬が切れている、もしくは攻撃力を持たない）場合は、ZOCは発生せず、その部隊に隣接しても移動を継続できます。

■遭遇戦の可能性

移動開始前に索敵範囲外にいて見えていなかった敵部隊のZOCに入ると、その敵部隊から一方的に攻撃を受けます。

移動の方法



①行動パレットで【移動】ボタンをクリックします。

②高度階層メニューと、その高度階層での移動可能範囲がヘックス枠で表示されます（移動可能な高度階層が「地上」のみ「海上」のように、1種類しかない場合は、高度階層メニューは表示

されません)。

緑色のヘックス枠は通常移動の範囲を、赤色のヘックス枠は高速移動の範囲を示しています。

ここではまず、移動したい高度階層をボタンで選択します。続けて、目的地のヘックスをクリックします。

③移動ルートが表示されるので、移動を実行するのであれば、目的地のヘックスをもう一度クリックします。移動ルートが表示されただけの段階では、戦場マップ上で右クリックすれば、移動可能範囲表示に戻ります。

移動後に引き続き別の行動を取る場合は、再度現われた行動パレットで行動を選択してください。移動後に何も別の行動が取れない場合や、移動後に特定の行動が自動的に実行される場合は、行動パレットは表示されず、即座に移動完了となります。

移動後に別の行動が取れるときに、単純に移動だけしたい場合は、移動後の部隊アイコンをクリックします。

行動――占領

「占領」のルール

敵陣営および中立状態の建物を「占領」すると、資金の収入増、燃料の供給増、補給・修理・補充拠点の確保などの恩恵を得られます。勝利条件でもある首都の占領はとくに重要です。

■占領可能地形と占領可能部隊

占領できるのは敵陣営および中立状態の建物だけです。

占領を行なえるのは、占領能力がある部隊だけです。占領能力には、移動後に占領が行なえる「占領」能力と、移動前にしか占領を行なえない「占領前」能力の2種類があります。「占領」能力は、歩兵タイプの部隊だけが持っています。

空中機動歩兵は、着陸状態になって次のターンを迎えたときに初めて占領を行なえます。

占領の方法

①占領したい建物の上に占領部隊を移動させます。

②行動パレットで【占領】ボタンをクリックします。

③占領行動が実行されます。占領が完了するとその旨を報告するメッセー

ジが表示され、建物の色が自陣営の色に切り替わります。

行動――攻撃

「攻撃」のルール

自陣営の部隊が敵部隊に戦闘を仕掛ける行動を「攻撃」といいます。

■攻撃の種類

攻撃には、以下の4種類があります。

●隣接攻撃

★隣接する敵部隊を攻撃するのが隣接攻撃です。このとき攻撃を受ける側に、反撃可能な武器があれば、自動的に反撃を行ないます。

★隣接攻撃可能な武器を装備した部隊だけが、隣接攻撃を行なえます。

★複数の敵に隣接している場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃を行なうことができます。

●間接攻撃

★2ヘックス以上離れた敵部隊に、長射程の攻撃を加えることができるのが間接攻撃です。このとき攻撃を受ける側に、反撃可能な武器があれば、自動的に反撃を行ないます。

★間接攻撃可能な武器（射程が2以上ある武器）を装備した部隊だけが、間接攻撃を行なえます。

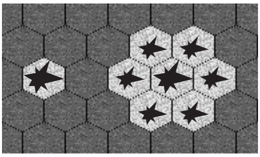
★複数の敵部隊が射程内にいる場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃を行なうことができます。

●メガヘックス攻撃

★2ヘックス以上離れた敵部隊に、長射程の攻撃を加える間接攻撃の一種です。ただし、隣接した敵部隊へは攻撃できません。

★目標ヘックスとその周囲6ヘックス（メガヘックス）を同時攻撃します。中心部よりも周囲のヘックスの方が損害が軽くなります。

★メガヘックス攻撃可能な武器を装備した部隊だけが、メガヘックス攻撃を行なえます。



▲損害範囲のイメージ。左図が通常攻撃時、右がメガヘックス攻撃時の損害範囲です

部隊の行動

●**爆撃（爆弾攻撃）**

★同一ヘックスの空中階層から、爆弾による攻撃を加えるのが爆撃（爆弾攻撃）です。爆撃を行なう部隊が高空・中空階層にいるときに、真下のヘックスの地上部隊・海上部隊に対してのみ行なうことができます。このとき、爆撃部隊と攻撃目標部隊の間の高度階層に別の部隊が存在しても、爆撃は可能です。

★爆弾攻撃可能な武器（「2000lbs爆弾」「1000lbs爆弾」など）を装備した部隊だけが、爆撃を行なえます。

■遭遇戦

★こちらから仕掛ける攻撃とは別に、遭遇戦という戦闘形態もあります。これは、移動中に索敵範囲外の敵部隊に隣接すると自動的に始まる戦いで、一方的に攻撃を受けることになります。ただし、相手側の部隊に有効な攻撃武器がある場合に限ります。また、複数の敵に隣接した場合は、どれか1部隊からのみ攻撃を受けます。

★遭遇戦に巻き込まれた部隊は、戦闘終了とともにそのターンでの行動終了となります。

■攻撃を左右する要素

攻撃を有利に進めるためには、部隊のいる地形・高度階層、部隊の攻撃武器、相手の反撃武器、部隊レベルなどを考慮する必要があります。

●**有効な攻撃武器と命中率**

部隊が持つ武器には、航空機を対象にした対「航空」、ヘリを対象にした対「ヘリ」、車両を対象にした対「車両」、歩兵を対象にした対「歩兵」、海上艦船を対象にした対「艦船」、潜水艦を対象にした対「潜水艦」の6種類の命中率が設定されています。

命中率が「0」の場合は、その分類の敵に対して攻撃できないということを表わしています。また、命中率の数値が低すぎても戦果を期待できません。

さらに武器には、固有の火力（攻撃力）が設定されていますが、これが大きいほど、命中したときの相手への損害が大きくなることにも留意しなければいけません。

敵部隊の種類と命中率の高さ、そして火力に応じて、部隊（兵器）や武器を使い分けてください。なお、各武器ごとの特性については、「兵器詳細情報」ダイアログの「武器情報」欄（27ページ参照）で確認してく

ださい。

●地形と防御力

攻撃を受ける側の部隊がいる地形は、その部隊の防御力に影響を及ぼします。【地形一覧表】ウィンドウ（15ページ参照）の「地形防御」の数値が高いほど、防御側に有利になります。反撃についても、反撃を受ける側の部隊がいる地形が、その部隊の防御力に影響を及ぼします。

●部隊レベル

部隊レベルが高いと、戦闘が有利になります。

■戦闘時の制限と事後処理

●残弾があるときのみ攻撃可能

敵部隊に対しては、有効な攻撃武器があり、なおかつ残弾がある場合のみ攻撃を行なうことができます。つまり、対車両命中率はあるものの残弾数が「0」の武器で戦車を攻撃はできないわけです。

●攻撃放棄も可能

その行動フェイズで攻撃可能な部隊に、攻撃させるかさせないかはプレイヤーの任意です。移動して敵部隊に隣接した場合でも戦闘をあえて避けて、そのまま行動を終了することが可能です。

●編成機数が少ない部隊の攻撃力

編成機数が1機（1隻）の部隊は、たとえ機体の耐久度に損害を受けていても、その機体ユニットが完全に破壊されるまでは、攻撃力は最大値が保たれます。

編成機数が2機（2隻）の部隊は、それぞれの攻撃力は50％ずつで計算されます。また、たとえ機体の耐久度に損害を受けていても、その機体ユニットが完全に破壊されるまでは、攻撃力は最大値が保たれます。

●攻撃後の処理と影響

★攻撃を行なった部隊は、そのターンでの行動が即座に終了となります。

★戦闘の結果、損害の割合いに応じて部隊を編成する機体ユニットの耐久度が減ります。また耐久度が「0」になるとその機体ユニットは破壊されます。さらに、部隊を編成する機体ユニットがすべて失われた場合、その部隊は戦場マップ上から削除されます。

★部隊経験値を得ることができます。

●耐久度と編成機数の回復

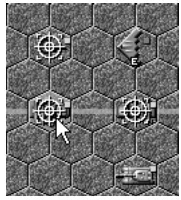
戦闘で損害を受けた耐久度は、補給フェイズのときに、「修理」によっ

て回復します。また、戦闘で失われた編成機数は、補給フェイズのときに、「補充」である程度回復します。

攻撃の方法

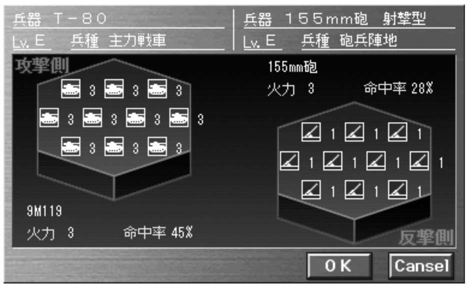
①行動パレットで【攻撃】ボタンをクリックします。

②「武器選択」ダイアログが表示されるので、どの武器を使って攻撃するかをクリックして決めてください。このとき、その状態で使用できない武器は、灰色表示されます。



③その武器で攻撃可能な敵部隊の上に標的マークが表示されます。三次元表示では、攻撃可能な部隊のみ明るく表示されます。攻撃目標にしたい敵部隊をクリックして指定してください。

④戦果予想ダイアログが表示されます。ダイアログ上部には双方の兵器名・兵種・部隊レベルが、中央には双方の機体アイコンと耐久度・使用武器・火力・命中率が表示されます。



⑤戦果予想ダイアログで【OK】ボタンをクリックすると、環境設定ダイアログの「戦闘表示」設定欄で設定しておいた戦闘表示方法に基づいて、戦闘が処理されます。

行動――変形

「変形」のルール

兵器タイプ・兵種が「砲兵車両」「ミサイル砲兵車両」の部隊は、移動可能な車両形態であるときは攻撃できませんが、「砲兵陣地」「対空陣地」「対空ミサイル陣地」という陣地の形態を取ることで攻撃できるようになります。これが「変形」です。

もちろん逆もあって、各陣地は、「変形」で移動可能な車両形態に変形できます。ちょうど車両から装備を降ろしてミサイル陣地を展開したり、逆に

装備を畳んでトラックに積み込むイメージです。

■変形中の損害

変形可能な部隊が戦闘で損害を被った場合は、もう一つの形態に変形したときもその損害が受け継がれます。残弾数も同様に受け継がれます。

■変形後の処理と影響

変形を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

変形の方法

①行動パレットで【変形】ボタンをクリックします。

②変形が実行され、部隊アイコンの兵器シルエットが変更されます。

行動──搭乗/着艦

「搭乗/着艦」のルール

輸送部隊に、他の部隊が載ることを「搭乗/着艦」と呼びます。通常、輸送される側の部隊は、輸送部隊の助けを借りて遠方まで運ばれ、目的地に着くと、発進や降下して、輸送部隊から離脱します。

搭乗/着艦は、複数の部隊が同一高度階層の同一ヘックスで行動を終えられる唯一の例外です。

■輸送可能な部隊、搭乗/着艦可能な部隊

輸送部隊には、兵器タイプが輸送機・輸送ヘリ・輸送車・空母・ヘリ空母・揚陸艦・輸送艦の7種類があり、それぞれ搭乗/着艦できる部隊が制限されます。どの部隊が、どの兵器タイプの輸送部隊に載れるかは、「兵器詳細情報」ダイアログ（22ページ参照）の「搭乗タイプ」「搭載可能」欄で確認できます。この2つが一致した部隊同士だけが、搭乗/着艦を行なえます。

なお、輸送部隊が行動済みでも、その部隊への搭乗/着艦行動は問題なく行なえます。

■搭乗/着艦の上限数

輸送部隊自体のペイロード制限のために、搭乗/着艦できる部隊数は、兵器ごとに上限が決められています。ただし、搭乗/着艦しようとする部隊が輸送部隊で、すでに他の部隊を輸送中の場合は、輸送されている部隊の数は、搭乗着艦数には含めません。

なお、輸送部隊が戦闘で損害を受けて、編成機数が減っていた場合は、その編成機数以上の部隊を搭乗/着艦させることはできません。たとえば2

部隊搭載可能な10機編成の輸送ヘリが、7機になってしまった場合、搭乗する2部隊の編成機数もそれぞれが7機以下でなければいけません。

もともとが2機編成の輸送機の場合は、1機編成になってしまうと、搭乗できる部隊の編成機数は一気に5機以下に制限されてしまいます。

■搭乗/着艦できる場所

搭乗/着艦行動を取るとき、輸送部隊は特定の地形にいなければなりません。とくに輸送機・輸送艦には、空港と港でしか部隊は搭乗/着艦できず、なおかつ輸送機は空港に着陸中でなければいけないという点に注意してください。

■搭乗/着艦制限一覧

輸送部隊	輸送可能部隊数	搭乗/着艦部隊	搭乗/着艦可能地形
●輸送機	2〜3	車両類・歩兵	空港（着陸時）
●輸送ヘリ	2	軽車両・歩兵	着陸可能地形
●輸送車	1	歩兵	進入可能地形
●空母	5〜8	艦載機・VTOL・ヘリ	海・深海
●ヘリ空母	5	VTOL・ヘリ	海・深海
●揚陸艦	4〜5	すべての地上部隊・ヘリ	港・浅瀬
●輸送艦	8	すべての地上部隊	港

■搭乗/着艦後の処理と影響

搭乗/着艦行動を取った部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

輸送部隊が戦闘で耐久度に損害を被っても、搭乗/着艦中の部隊は損害を受けません。ただし、輸送部隊の編成機数が減ると、搭乗/着艦中の部隊もその分の機数を失ってしまいます。さらに輸送部隊そのものが完全に破壊されて戦場マップから削除された場合は、搭乗/着艦中の部隊も消滅します。

艦船の輸送部隊である空母・ヘリ空母に搭乗/着艦中の部隊は、次ターンの補給フェイズが訪れたときに自動的に燃料・弾薬の補給、修理が行なわれます。揚陸艦では燃料・弾薬の補給を受けることができます。

搭乗/着艦中の部隊がある輸送部隊には、部隊アイコンの上部に「▽」マークが表示されます。

搭乗/着艦中の部隊が発進/降下を行なう場合は、搭乗/着艦のときと同様、輸送部隊はそれぞれ特定の地形にいなければなりません。例外は空挺能力を持った部隊で、この部隊が輸送機・輸送ヘリに搭乗/着艦中は、輸送機・輸送ヘリが着陸していなくても、空挺部隊が降下可能な地点ならどこ

にでも降下して展開することができます。降下可能地点は【情報表】>【地形一覧表】メニューで表示される【地形一覧表】ウィンドウの「空挺」欄で確認できます。

搭乗/着艦の方法

■着陸中の輸送機・輸送ヘリ、輸送車への搭乗

①搭乗させたい地上部隊を、着陸中または停車中の輸送部隊がいるヘックスに移動させます。

②移動が完了すると同時に、自動的に搭乗が完了します。

■揚陸艦・輸送艦への搭乗

①搭乗させたい地上部隊を、揚陸艦のいる港・橋・浅瀬ヘックス、または輸送艦のいる港に移動させます。

②行動パレットの【搭乗】ボタンをクリックします。すると、搭乗が完了します。

■空母・ヘリ空母・揚陸艦への着艦

①着艦させたい空中部隊を、「地上（超低空）」の高度階層で、空母・ヘリ空母・揚陸艦のいるヘックスに移動させます。

②行動パレットの【着艦】ボタンをクリックします。すると、着艦が完了します。

行動――着陸

「着陸」のルール

「着陸」は、補給・修理・補充・換装・搭乗・発進・燃料節約のために、空中部隊が自陣営などの空港や特定の地形の「地上」階層に着陸する行動です。

■着陸可能場所

通常の航空機は、空港だけに着陸可能です。VTOLとヘリは、空港に加えて、一部の通常地形に着陸することができます。どの部隊がどんな地形に着陸できるかは、【地形一覧表】ウィンドウ（15ページ参照）で確認できます。

■着陸後の処理と影響

着陸行動を取った部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

一度着陸した部隊は、再び離陸するまでは、燃料を消費しません。ただ

し着陸中の空中部隊は、地上部隊と同じ扱いとなるために、本来の防御力を失い、上空からの爆撃で損害を被ったり、地上部隊から対地上武器で攻撃を受けたりするようになります。

着陸の方法

①着陸させたい空中部隊を、「低空」階層で、目的のヘックスまで移動させます。
②行動パレットで【着陸】ボタンをクリックします。
③着陸が実行されます。

行動――妨害

「妨害」のルール

　ECMなどの電子兵器を用いて、ECMの射程圏内の敵部隊の索敵能力を無力化する行動が「妨害」です。

■妨害可能な部隊、妨害される部隊

　妨害を行なえる部隊には、「妨害」能力が設定されています。

■妨害後の処理と影響

　妨害を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

　妨害を行なうと、武器の「ECM」の弾薬数（使用可能数）が「1」減ります。

　妨害を受けた部隊の【部隊情報】パネルの「CONDITION」欄で、「R妨害」のインジケーターが点灯します。さらに、妨害を受けた部隊の索敵が、1ターンの間だけ効かなくなります。

妨害の方法

①行動パレットで【妨害】ボタンをクリックします。
②妨害が実行されます。

行動――換装

「換装」のルール

「換装」は、各部隊が装備している武器の武装パックを交換する行動です。

たとえば、対空用武器が中心の戦闘機部隊の武装パックを交換して、対地攻撃用の運用形態にするといった使い方をします。

■換装可能な部隊と場所

換装は、その部隊が弾薬補給可能な建物上にいるときにのみ行なえます。空母に着艦中だったり、補給車に隣接しているなどの場合は、たとえ弾薬補給が行なえても、建物上ではないので、換装は行なえません。

換装は、その部隊の補給が完了して、燃料・弾薬が満タンのときにだけ行なえます。

武装パック自体が1種類しかない部隊はこの行動を取れません。

換装すると、搭載燃料や移動力（速度）が変化することもあります。

武装を換装した部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

換装の方法

①行動パレットで【換装】ボタンをクリックします。

②武装パックごとの装備内容を示した「武装パック選択」ダイアログが表示されるので、【Pack1】～【Pack3】ボタンをクリックして目的のパックを選択します。



③【OK】ボタンをクリックすると武装パックが変更されます。

行動——発進/降下

「発進/降下」のルール

「発進/降下」は、輸送部隊に搭乗/着艦している部隊が、輸送部隊から離

脱して戦場マップ上に姿を現わす行動です。

通常の場合、この行動名は「発進」ですが、「空挺」能力のある部隊が空中の輸送機・輸送ヘリから地上に向けて発進するときは、行動名が「降下」に切り替わります。

■発進/降下の制限

搭乗/着艦中の部隊が発進するとき、輸送部隊は特定の地形にいなければなりません。この地形は、『搭乗/着艦できる場所』（40ページ参照）と同じものです。

空挺可能な部隊が降下できるのは、【地形一覧表】ウィンドウ（15ページ参照）の「空挺」欄に「○」が付いた地形だけです。

降下を行なうときは、その地形の真上に輸送部隊がいなければなりません。また、輸送部隊の高度階層は低空または中空でなければいけません。なお、すでにその地上階層に別の部隊がいるときや、その地上階層が未索敵の場合は、降下は行なえません。

発進/降下は、搭乗/着艦している部隊の行動として、輸送部隊の未行動・行動済みに関わりなくいつでも行なえます。

■発進/降下後の処理と影響

発進/降下行動を取った部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

発進/降下の方法

■着陸中の輸送機・輸送ヘリ、その他の輸送部隊からの発進

①輸送部隊をクリックして選択します。

②【発進】ボタンをクリックします。

③発進させたい部隊をリストから選択します。

④発進した部隊の移動範囲が表示されるので、移動先のヘックスを選択します。

■低空階層・中空階層の輸送機・輸送ヘリからの降下

①輸送部隊をクリックして選択します。

②【降下】ボタンをクリックします。

③降下させたい部隊をリストから選択すると、直下の地上階層ヘックスにに部隊が降下します。

索敵

「索敵」のルール

各部隊には、周囲をレーダーなどで偵察できる「索敵範囲」というものが設定されています。また各陣営に属する建物にも、周囲を見渡せる「索敵範囲」が存在します。

索敵範囲内に敵部隊が入ってくると、その存在が確認できたとして戦場マップ上にその部隊アイコンが表示されます。

行動パレット上に用意された【索敵】ボタンは、この索敵の及ぶヘックス範囲を高度階層別に確認するためのものです。このボタンを実行しなくても索敵は自動的に常に行なわれています。

■索敵範囲の制限

索敵範囲は、部隊を構成する兵器の種類ごとに、高度階層別に設定されています。

同盟陣営の索敵範囲は、自陣営の索敵範囲として利用できます。

空中部隊が着艦した場合は、空中階層の索敵範囲がなくなります。

敵の部隊から「妨害」を受けると、部隊の索敵が効かなくなります。

■索敵範囲の影響

索敵範囲内で、部隊アイコンが表示されている敵部隊に対してだけ攻撃などの行動を取ることができます。

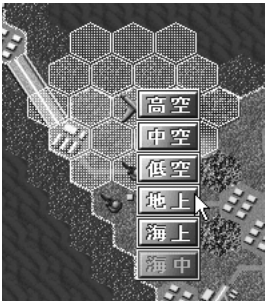
移動中に索敵範囲外の敵部隊と隣接し、なおかつ敵部隊の支配地域（ZOC）が有効だった場合は、自動的に遭遇戦が起こり、一方的に攻撃を受けます。

索敵範囲の確認方法

①行動パレットで【索敵】ボタンをクリックします。

②高度階層ボタンが表示されるので、目的の高度階層ボタンをクリックします。

③その高度階層での兵器固有の索敵範囲が表示されます。



補給・修理・補充

「補給・修理・補充」のルール

毎ターン最初の補給フェイズのときに、補給可能な地点に部隊がいれば、消費した燃料・弾薬が満タンまで回復します。これが「補給」です。

戦闘で失われた部隊の機体ユニットの耐久度も、補給フェイズのときに修理可能な地点に部隊がいれば回復します。これが「修理」です。

戦闘で失われた部隊の機体ユニットそのものも、補給フェイズのときに補充可能な地点に部隊がいれば回復します。これが「補充」です。

なお、補給・修理・補充行動は、独立したコマンドではないので、行動パレットにボタンは表示されません。

■補給・修理・補充可能な場所

各部隊は、自陣営の都市（首都）・空港・港の上にいるときに新しい補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給、修理・補充を受けることができます。

空母・ヘリ空母・揚陸艦に着艦中の空中部隊は、新しい補給フェイズを迎えると燃料・弾薬の補給と修理（揚陸艦は除く）を受けられます。

また、着陸中のヘリ・VTOL機と地上部隊は、補給車に隣接しているときに新しい補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けられます。同様に、艦船部隊は、補給艦に隣接しているときに、燃料・弾薬の補給を受けられます。また、ヘリを除く空中部隊は、給油機に隣接しているときに、燃料の補給だけを受けられます。なお、これらの「隣接」とは、同一の高度階層で隣接している場合だけを指し、上下階層で隣接している場合を含みません。

以上の制限の詳細を一覧にしたのが以下の表です。

兵器の種類	補給地点　※カッコ内は隣接時	修理地点	補充地点
●航空機	空港・（給油機*燃料のみ）	空港	空港
●艦載機	空港・空母・（給油機*燃料のみ）	空港・空母	空港
●VTOL	空港・空母・ヘリ空母・（給油機*燃料のみ）・（補給車）	空港・空母・ヘリ空母	空港
●ヘリ	空港・都市・空母・ヘリ空母・揚陸艦・（補給車）	空港・都市・空母・ヘリ空母	空港・都市
●地上部隊	都市・揚陸艦・（補給車）	都市	都市
●艦船部隊	港・（補給艦）	港	港

部隊の行動

■補給の制限と影響

給油機・補給車・補給艦・空母・ヘリ空母・揚陸艦は、「補給物資」を搭載しています。他の部隊が補給を受けるときは、この補給物資が消費されます。なお、これらの補給部隊同士での相互補給は行なえません。

燃料の補給では、燃料の量に応じて保有燃料が消費されます。

弾薬の補給、修理・補充では、資金が消費されます。とくに修理・補充においては、その部隊を構成する兵器価格と回復する耐久度・機体ユニット数に応じて資金が消費されるので、高価格な部隊を維持する場合には注意を要します。

なお、燃料や資金が不足していると補給・修理・補充は行なえません。

補給・修理・補充の方法

①補給・修理・補充が可能な地点に部隊を移動させておきます。

②新しい補給フェイズが訪れると、全部隊に対する補給→全部隊に対する修理→一部部隊に対する補充の順で自動的に処理が行なわれます。
　このとき、途中で燃料や資金が底を突くと、その段階で処理は終了します。なお、補充される機体ユニット数は1～4機の間でランダムに決定されます。

※【環境設定】ダイアログ（12ページ参照）で【補充時に確認する】にチェックを入れておくと、各部隊ごとに、補充を行なうかどうか確認を求めるダイアログが表示されます。ここで【はい】ボタンをクリックすれば補充が実行され、【いいえ】ボタンをクリックすれば、その部隊の補充はキャンセルされます。高価な部隊を生産するために資金を貯めているときなどに役立つ機能です。

解散

不要になった部隊の「解散」

不要になった部隊は「解散」して削除することができます。このコマンドは、行動パレットには表示されません。

部隊を解散するときは、【VIEW部隊情報】パネル（48ページ参照）か、【部隊一覧表】ウィンドウ（48ページ参照）で、目的の部隊を右クリックします。ここで、解散の確認を求めるダイアログが表示されるので、【はい】ボタンをクリックします。するとその部隊が解散して削除されます。

その他の操作

部隊関連情報

【部隊一覧表】ウィンドウ

【情報表】>【部隊一覧表】メニューで表示される【部隊一覧表】ウィンドウを使えば、自陣営の部隊を一覧表示しながら、特定の部隊の選択を行なえます。



部隊一覧表

兵器タイプ	兵器名称	機数	燃料	Lv.	現在位置	階層	状態
特殊部隊	特殊部隊	10/10	57/ 60	E	(27,25)	地上	
揚陸艦	サン・アントニオ	1/ 1	168/180	E	(27,14)	海上	
空母	ニミッツ	1/ 1	487/500	E	(25,16)	海上	
主力戦車	Ｍ－１Ａ２　エイブラムス	10/10	64/ 70	E	(24,18)	海上	
潜水艦	シーウルフ	1/ 1	500/500	E	(34,30)	海上	
ＶＴＯＬ機	ＡＶ－８Ｂ　ハリアー	10/10	10/ 60	E	(23,19)	地上	
輸送ヘリ	ＣＨ－４７　チヌーク	10/10	116/120	E	(28,26)	地上	
要撃機	Ｆ－１４　トムキャット	10/10	56/105	E	(25,16)	地上	格納中
ステルス爆撃機	Ｂ－２　スピリット	2/ 2	201/225	E	(22,16)	高空	
輸送機	Ｃ－１７	2/ 2	210/225	E	(27,23)	中空	
主力戦車	Ｍ－１Ａ２　エイブラムス	10/10	64/ 70	E	(27,14)	地上	格納中
自走砲	Ｍ－１０９Ａ６	10/10	63/ 70	E	(22,17)	地上	
自走対空ミサイル	ＬＡＶ－ＡＤ	10/10	50/ 75	E	(24,20)	地上	
兵員輸送車	Ｍ－１１３	10/10	58/ 70	E	(30,33)	地上	
歩兵	歩兵	10/10	87/ 90	E	(28,25)	地上	

このウィンドウに表示される項目は左から、部隊を構成する兵器の「兵器タイプ」、「兵器名称」、現在/最大の編成「機数」、現在/最大の「燃料」、部隊レベル「Lv.」、「現在位置」のX,Y座標、現在いる高度「階層」、格納中（搭乗中）・搭載中・行動済などの「状態」です。

最上段の各項目ボタンをクリックすると、その項目でリストがソートされます。

■部隊のセンタリング表示

部隊リスト内で部隊をダブルクリックすると、その部隊が戦場マップ上でセンタリング表示され、同時に【部隊情報】パネル（30ページ参照）にその部隊の情報が表示されます。

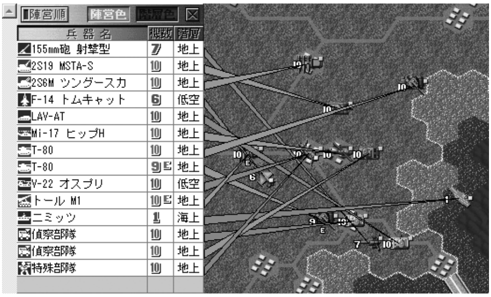
■部隊の「解散」

部隊リスト内で部隊を右クリックすると、部隊を「解散」するかどうか確認するダイアログが表示されます。解散を実行すると、その部隊が戦場マップ上から削除されます。

【VIEW部隊情報】パネル

【情報パネル】>【VIEW部隊情報】メニューで表示される【VIEW部隊情報】パネルでは、敵陣営を含めた戦場マップ上の部隊の情報が、部隊リス

トと戦場マップからの引き出し線で表示されます。ここで表示される敵陣営の部隊は、索敵によって戦場マップ上に姿を現している必要があります。



画面左側の部隊リストには、部隊の兵器タイプアイコンと「兵器名」、現在の「機数」と行動済みかどうかの状態（「E」）、現在いる高度「階層」が表示されます。

これらの項目名をクリックすると、その項目でリストがソートされます。このとき、パネル最上段の【陣営順】ボタンを選択すると、陣営ごとに部隊がまとまって表示されます。

【陣営順】ボタンの右側には【陣営色】【階層色】の2つのボタンが用意されています。これらを選択すると、引き出し線の色を2種類の間で切り替えできます。

■「部隊詳細情報」ダイアログの呼び出し

部隊リスト内で部隊をダブルクリックすると、「部隊詳細情報」ダイアログ（49ページ参照）が表示されます。

■部隊の「解散」

部隊リスト内で部隊を右クリックすると、部隊を「解散」するかどうか確認するダイアログが表示されます。解散を実行すると、その部隊が戦場マップ上から削除されます。

★「部隊詳細情報」ダイアログ

【部隊情報】パネルと【VIEW部隊情報】パネルの部隊リストをダブルクリックしたときに表示される「部隊詳細情報」ダイアログでは、「兵器詳細情報」ダイアログ（23ページ参照）の各項目に加えて、部隊固有の情報を確認できます。

表示される項目は、現在の「部隊レベル」、「経験値」グラフ、現在の「機数」、「現在位置」座標、機体ユニットごとの「耐久度」、現在いる高度階層を表わした「ALTITUDE」、他部隊を搭載中かどうかや妨害を受けているかどうかを示した「CONDITION」、「搭載中部隊」のアイコンです。以下の部隊パラメータを確認できます。

陣営関連情報

【陣営情報】パネル

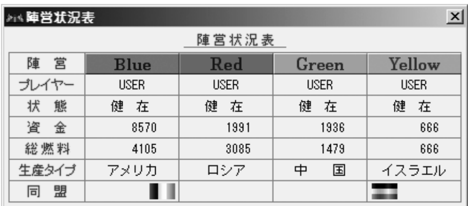
【情報パネル】>【陣営情報】メニューを実行すると表示される「陣営情報」パネルでは、各陣営の「資金」、「総燃料」、現在領有している「都市」数（首都は含まず）、現在領有している「製油所」数が確認できます。



資金	総燃料	都市	製油所
8570	4105	10	1
1991	3085	14	1
1936	1479	12	1
666	666	13	1

【陣営状況表】ウィンドウ

【情報表】>【陣営状況表】メニューを実行すると表示される【陣営状況表】ウィンドウでは、各陣営の「プレイヤー」種、勢力がいまだ健在か滅亡したどうかを示した「状態」、現在の「資金」、「総燃料」、生産できる兵器の「生産タイプ」、「同盟」陣営が確認できます。



陣営状況表

陣営	Blue	Red	Green	Yellow
プレイヤー	USER	USER	USER	USER
状態	健在	健在	健在	健在
資金	8570	1991	1936	666
総燃料	4105	3085	1479	666
生産タイプ	アメリカ	ロシア	中国	イスラエル
同盟				

その他のコマンド

■【次の部隊】【次の建物】メニュー

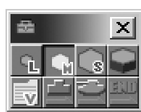
【コマンド】>【次の部隊】メニューを実行すると、未行動の部隊が順次センタリング表示されます。

また、【コマンド】>【次の建物】メニューを実行すると、自陣営の建物が順次センタリング表示されます。

■コマンドバー

【オプション】>【コマンドバー】メニューを実行すると、多用するコマンドをまとめたコマンドバーが表示されます。

バー上には、【小範囲表示】【中範囲表示】【大範囲表示】【三次元表示】【VIEW 部隊表】【次の部隊】【次の建物】【ターン終了】の各ボタンが用意されています。



メール対戦

メール対戦の概要

「メール対戦」は、離れたところにいる人間プレイヤー間でメール対戦データを受け渡しながら、対人対戦をするシステムのことです。

便宜上「メール」と称していますが、パソコン通信・FTP・LAN・外部記憶媒体（例：フロッピー、MO、CD-R）など、対戦データをやり取りできる環境であれば、メール以外の方法でも対戦が可能です。

■対戦者数・並行プレイ数

メール対戦では、一度に最大4人の人間プレイヤーが参戦することができます（コンピュータプレイヤーは参加できません)。また、現在進行中のメール対戦グループ（※スロットで管理されています）を切り替えることで、同時に最大8つのメール対戦を並行してプレイすることもできます。

新規にメール対戦を始める

メール対戦を開始するときは、参加する人間プレイヤー同士であらかじめ、そのマップで誰がどの陣営を担当するかを決めておきます。そして、参加陣営中で、もっとも若い順番の人間プレイヤーが、第1プレイヤーとなり、最初の設定とプレイを行ないます。

陣営の順番は「BLUE」がもっとも若く、続けて「RED」→「GREEN」→「YELLOW」の順に遅い順番となっていきます。なお、マップによっては、最初から参加陣営数が2～3ヵ国に制限されているものもあります。

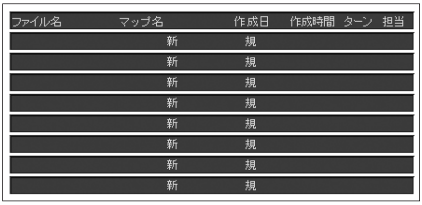
メール対戦の手順は以下の通りです。

第1プレイヤーによる設定とプレイ

①もっとも若い順番である第1プレイヤーは、【ファイル】>【メール対戦】>【新規ゲーム】メニューを実行します。

②メール対戦グループを登録するための8つのスロットが表示されます。最

メール対戦



初はまだ、何もメール対戦を行なっていないので、「新規」スロットしか存在しません。ここで、任意のスロットをクリックして選択します。

なお、スロット画面を閉じたいときは、スロット画面内で右クリックします。

③【メール対戦 新規ゲーム】ダイアログが表示されます。ここでは、通常プレイのときと同様に、メール対戦で使用するマップデータを選択し、最後に【開く】ボタンをクリックします。

④【条件設定】ダイアログが表示されます。通常プレイのときと異なり、



ダイアログには、【ファイル名】入力欄が設けられています。これは、メール対戦データの受け渡しを行なうときに、実際にデータファイル名として使われるもので、必ず設定しておく必要があります。ファイル名は、半角英数で8文字以内で入力してください。

なお、「参戦」で選択できるプレイヤー種別に、コンピュータプレイヤーである【COMP】は含まれません。

すべての条件設定を終えたら、【OK】ボタンをクリックします。

⑤【パスワード設定】ダイアログが表示されます。パスワードは、メール対戦データの管理に用いられるものです。半角数字で6文字以内で入力してください。このとき【パスワードを保存する】をチェックしておくとパスワードが記憶され、今後そのメール対戦データを開くときに、パスワードをいちいち入力する手間が省けます。

パスワードの入力を完了したら【OK】ボタンをクリックします。

⑥通常プレイのときと同様にゲームが開始されます。第1プレイヤーとしてすべての行動を終えたら、【コマンド】>【ターン終了】メニューを実行しま

す。すると、メール対戦データを作成したという報告ダイアログが表示されるので、【OK】ボタンをクリックします。



⑦この時点で、ゲーム画面での第1プレイヤーの操作は一時的に終了するので、『大戦略Ⅶ』プログラムを終了するか、最小化して、デスクトップ画面に切り替えます。

⑧『大戦略Ⅶ』のインストール時にデスクトップに作成された『大戦略Ⅶメール対戦データ』フォルダのショートカットをダブルクリックして開きます。中には、【条件設定】ダイアログの【ファイル名】で設定しておいたメール対戦データが保存されています。
このメール対戦データを、次に陣営順の若い人間プレイヤーに、メール送信・LAN・フロッピー保存などの手段で手渡します。

次プレイヤーによる設定とプレイ

①メール対戦データを受け取った次プレイヤーは、そのデータファイルを、『大戦略Ⅶ』のインストール時にデスクトップに作成された『大戦略Ⅶメール対戦データ』フォルダのショートカット上にドラッグコピーします。

②次プレイヤーは、【ファイル】>【メール対戦】>【ゲーム読込】メニューを実行します。

③メール対戦グループを登録するための8つのスロットが表示されます。次プレイヤーは、自分が使用したいスロットをクリックして選択します。
なお、スロット画面を閉じたいときは、スロット画面内で右クリックします。

④【メール対戦 ゲーム読込】ダイアログが表示されます。①でコピーしておいたメール対戦データが表示されるので、それを選択して【開く】ボタンをクリックします。

⑤【パスワード設定】ダイアログが表示されるので、自分が使用するパスワードを半角数字で6文字以内で入力して、【OK】ボタンをクリックします。

⑥メール対戦データが読み込まれ、ゲーム画面の左側に「履歴」パネルが表示されます。これは、自陣営・同盟陣営の索敵範囲内で、自分の前の順番のプレイヤーが取った行動を、パネル内の行動リストと戦場マップ上で再生するためのパネルです。詳しくは55ページを参照してください。
行動履歴を一通り見終えたら「履歴」パネルの一番右端にある【−】ボ

タンをクリックします。

⑦通常プレイのときと同様にゲームが開始されます。すべての行動を終えたら、【コマンド】>【ターン終了】メニューを実行します。すると、メール対戦データを作成したという報告ダイアログが表示されるので、【OK】ボタンをクリックします。

⑧この時点で、ゲーム画面での第2プレイヤーの操作は一時的に終了するので、『大戦略Ⅶ』プログラムを終了するか、最小化して、デスクトップ画面に切り替えます。

⑨『大戦略Ⅶ』のインストール時にデスクトップに作成された『大戦略Ⅶメール対戦データ』フォルダのショートカットをダブルクリックして開きます。中には、メール対戦データが保存されています。

このメール対戦データを、次の陣営順の人間プレイヤーに、メール送信・LAN・フロッピー保存などの手段で手渡します。

メール対戦の再開

いったんメール対戦グループのスロットが確保された状態になれば、以後、他の人間プレイヤーからメール対戦データを受け取ったときには、次の手順でメール対戦を再開できます。

①受け取ったメール対戦データを、デスクトップの『大戦略Ⅶメール対戦データ』フォルダのショートカット上にドラッグコピーします。このとき、すでにフォルダ内に置かれているメール対戦データを、上書きしていいかどうか訊ねられるので、【はい】を選択します。

②【ファイル】>【メール対戦】>【ゲーム読込】メニューを実行します。

③メール対戦グループのスロットが表示されるので、そのメール対戦データで使用しているスロットをクリックして選択します。

各スロットには、そのメール対戦で使用しているデータの「ファイル名」、プレイ中の「マップ名」、現在手元にあるメール対戦データを作成したときの「作成日」「作成時間」、現在手元にあるメール対戦データでの「ターン」数、現在手元にあるメール対戦データでの「担当」陣営が表示されます。

なお、スロット画面を閉じたいときは、スロット画面内で右クリックします。

④【パスワード設定】ダイアログが表示されるので、登録しておいたパスワ

ードを入力して【OK】ボタンをクリックします。

⑤メール対戦データが読み込まれ、ゲーム画面の左側に「履歴」パネルが表示されます。

「履歴」パネル

メール対戦データを読み込んだときに表示される「履歴」パネルでは、自陣営・同盟陣営の索敵範囲内で、他陣営の部隊が取った行動の履歴が段階を追って確認できます。

このとき、「履歴」パネル内の行動リストと連動する形で、戦場マップ上でも他陣営の部隊アイコンが行動を起こします。

■「履歴」パネルの操作



「履歴」パネルの最上部には、現在どの陣営の行動が再生されているかを示す陣営インジケータが表示されます。

その下には、左から順に「コマ送り再生」、「再生」、「早送り」、「一時停止」、「ゲーム開始」のボタンが用意されています。

「ゲーム開始」ボタンを実行すると「履歴」パネルの表示が終了して、自陣営のプレイが開始されます。ただし行動履歴をすべて再生するまでは、このボタンはクリックできません。

なお、3～4ヵ国対戦でまだ自分の順番が回ってきていないときに、途中のプレイヤーのメール対戦データを開いた場合も、行動履歴を再生することはできます。この場合、「ゲーム開始」ボタンをクリックしても、まだ自分の順番ではないので、実際にはゲームを開始することはできません。

■行動履歴の内容

- **●出現：** 索敵範囲内に他陣営の部隊が入ってきて、部隊アイコンが表示されたときに表示されます。
- **●移動：** 索敵範囲内ですでに補足していた他陣営の部隊が、移動したときに表示されます。発進したときもこの表示になります。
- **●占領：** 索敵範囲内の他陣営の部隊が、占領を行なったときの表示です。
- **●攻撃：** 索敵範囲内の他陣営の部隊が、攻撃を行なったときの表示です。

●**変形**：索敵範囲内の他陣営の部隊が、変形を行なったときの表示です。

●**搭乗**：索敵範囲内の他陣営の部隊が、搭乗を行なったときの表示です。

●**着艦**：索敵範囲内の他陣営の部隊が、着艦を行なったときの表示です。

●**着陸**：索敵範囲内の他陣営の部隊が、着陸を行なったときの表示です。

●**ECM**：索敵範囲内の他陣営の部隊が、ECMによる妨害を行なったときの表示です。

●**降下**：索敵範囲内の他陣営の部隊が、降下を行なったときの表示です。

その他の操作

メール対戦グループの削除

【ファイル】>【メール対戦】>【ゲーム削除】メニューを実行すると、現在自分が参加しているメール対戦グループの一覧が、スロット表示されます。

ここで登録済みのスロットをクリックすると、そのメール対戦グループを削除していいかどうか確認を求められます。【はい】ボタンをクリックすると、スロットが空欄になり、以後そのメール対戦グループでの対戦はできなくなります。この操作はくれぐれも慎重に行なってください。

メール対戦データの途中保存と再開

自分の順番のときに、ターンを終了するのではなく、ターンの途中段階でプレイを中断したいこともあります。

このようなときは【ファイル】>【メール対戦】>【ゲーム中断】メニューを実行してください。途中までプレイしかけたメール対戦データが、自分専用の途中保存データとしてセーブされます。

この状態で、プレイを再開したいときは、【ファイル】>【メール対戦】>【ゲーム再開】メニューを実行してください。専用の途中保存データがロードされて、ゲームが再開されます。

※メール対戦時は、通常プレイのときとは異なり、通常のゲーム保存は行なえません。また、通常保存したゲームデータをメール対戦に流用することもできません。

ユーザーサポート宛てのお問い合わせについて

お問い合わせをいただく際には、以下の点をご確認の上ご連絡いただけると、より迅速に対応することができます。お手数ですが、よろしくお願いいたします。

1. 製品名と製品のシリアル番号（ソフトウェア保証書に記載)。
2. 使用しているコンピュータのメーカー、機種（モデル)、型番。
3. 使用しているＯＳのバージョン、ＣＰＵ、メモリ、ＨＤＤ（使用容量と空き容量など)。
4. 追加している周辺機器のメーカー、機種、型番。内蔵か、外付けか。デバイスドライバなどを追加している場合には、そのドライバ名。
5. 使用しているグラフィックカードのメーカーとそのドライバのバージョン。

※メーカーとバージョンは、「スタート」→「設定」→「コントロールパネル」→「システム」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバファイルの詳細」で確認できます。

6. 使用しているサウンドカード。
7. 画面の解像度と色数の設定。
8. 常駐プログラムが動作している場合にはそのソフト名。
9. 具体的な内容。例えば、どんな操作をしたらどんな結果になったか。エラーメッセージなどが表示される場合には、何というエラーメッセージが、どのようなタイミングで表示されるか。また何をすると、そのエラーメッセージが表示されるのか、などの詳細。

お願い

現象発生までの詳細手順や状況、エラーメッセージなどは、できるだけ詳しくかつ正確にお知らせください。

電子メールでのお問い合わせの際には、お客様の住所・氏名・電話番号を必ずご明記ください。

■ご注意■

1) このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。また、弊社は本ソフトの無断複製・貸与・中古販売をいっさい許可しておりません。
2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、システムソフト・アルファーに無断で使用することはできません。
3) この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
4) 内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなどにお気づきの点がありましたら、ご面倒でも弊社までご連絡ください。
5) 運用した結果については、4項にも関わらず責任を負い兼ねますのでご了承ください。

※画面写真は開発中のものです。
※Microsoftは、米国Microsoft社の登録商標です。
※Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。
※その他、本マニュアルに掲載されている会社名・商品名は、
一般にメーカー各社の商標または登録商標です。

商品に関する技術的なお問い合わせは……
ユーザーサポート専用電話　TEL 092-752-5278
月～金（祝祭日を除く）　9:30～12:00・13:00～17:00
電子メールでのお問い合わせ先　support@ss-alpha.co.jp

なお、ゲームの攻略方法のご質問については、お応え出来かねますのでご了承ください。

マニュアル制作：アップルシティ

2001年12月初版発行

インターネットで最新情報をGet！

弊社では、インターネット上で、
自社製品に関するさまざまな情報を提供しております。
本製品の改良点などの最新情報についてもホームページをご参照ください。
ホームページのアドレスは以下のとおりです。

http://www.ss-alpha.co.jp/

SystemSoft
システムソフト・アルファー株式会社
〒810-0001 福岡市中央区天神3-10-30-5F
〒150-0011 本社 東京都渋谷区東1-26-30 渋谷イーストビル